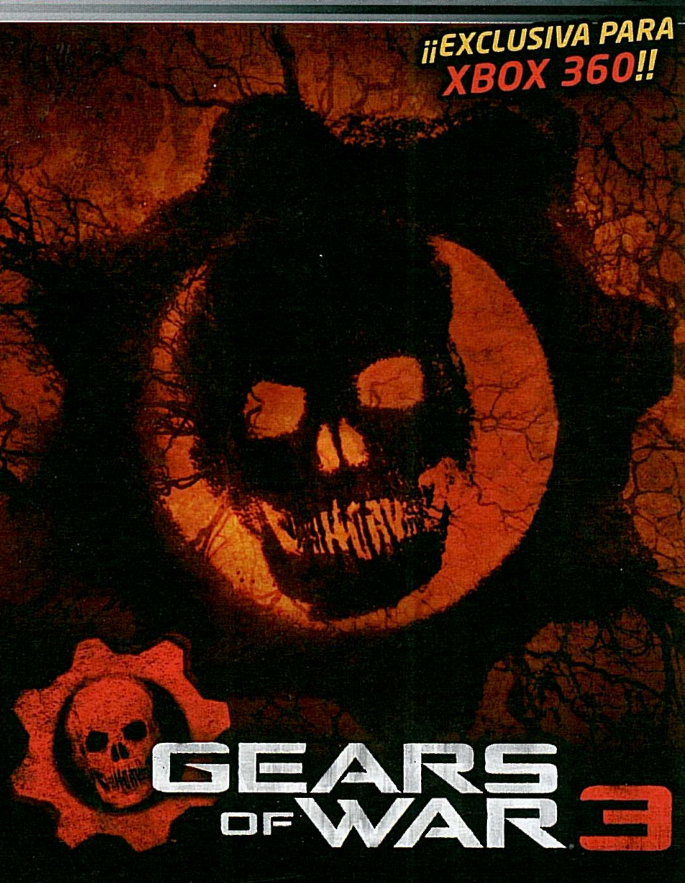
Las Guías
MARCA player



CONVIÉRTETE EN UN AUTÉNTICO
SOLDADO DE LA C.G.O.



Las Guías
MARCA player

¡¡VÁLIDA PARA
PS3, XBOX
360 Y PC!!

ASSASSIN'S CREED
REVELATIONS

TODAS LAS MISIONES PRINCIPALES
Y SECUNDARIAS | ELIGE LAS ARMAS Y CREA
LAS BOMBAS | DESCUBRE EL FINAL DE LA
TRAMA DE LA MANO DE EZIO Y ALTAIR



GUÍAS MARCA PLAYER **XBOX 360**

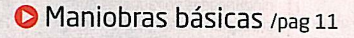
GEARS OF WAR 3

Género: Acción
Desarrolladora: Epic Games
Editora: Microsoft
Precio: 64,99€
Jugadores: 1-4coop
Online: Sí (5 vs. 5)
Idiomas:
Textos
Voces

18



Por Marta Sánchez







DERROTA A LOS LISTILLOS



Pepe antes conducía el autobús de un equipo de fútbol.
Ahora cree conducir el futuro del fútbol moderno.

COMIENZA LO BUENO. EMPIEZA LA LIGA



PATROCINADO POR: telepizza.es

CREA YA TU PRIMER EQUIPO GRATIS EN MARCA.COM



ligafantastica.com

GUÍAS MARCA PLAYER **XBOX360 PS3 PC**

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS



Género: Acción
Desarrolladora: Ubisoft Montreal
Editora: Ubisoft
Precios:
PS3: 69,95€
Xbox 360: 69,95€
PC: 59,95€
Jugadores: 1
Online: Sí
Idiomas:
Textos
Voces

18

Nota Marca Player



> por Angel Llamas

HISTORIA:

A pesar de ser un shooter en tercera persona, el argumento de Gears of War va más allá de un simple avanzar y disparar. Aquí está la prueba.

PRÓLOGO

El planeta Sera se encontraba ante una imponente escasez de recursos energéticos debido a un consumismo excesivo. La situación era insostenible.

La humanidad consiguió extinguir casi todo resquicio de energía petrolífera y nuclear. Sin embargo, durante una excavación, encontraron lo que creyeron su salvación, la Imulsión. Esta sustancia líquida de color fosforescente y ligeramente viscosa era convertida directamente en energía mediante el proceso de Masa Ligera (Lightmass) llevado a cabo por la Doctora Helen Cooper.

GUERRA DEL PÉNDULO

La avaricia de la población de Sera sucumbió a toda la humanidad a una disputa por la fuente, derivando en una guerra, las llamadas Guerras del Péndulo. Millones de personas fallecieron en las batallas que se alargaron durante décadas. La economía mundial se hundió en lo más profundo por la especulación. Solo unas pocas naciones afortunadas tenían acceso a la Imulsión.

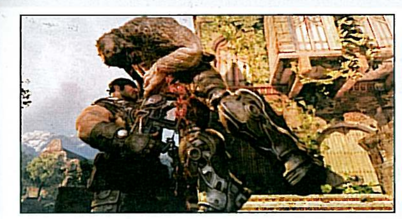
Para las naciones más desdichadas no entraba en sus planes someterse. No iban a dejar ser ninguneadas por aquellas que sí poseían la energía. Por ello comenzó la guerra. El frente se dividió en dos bandos: la Unión de Repúblicas Independientes y la Coalición de Gobiernos Ordenada (C.G.O.). Fue devastador. Tras 79 años de constante lucha, las dos facciones estuvieron a punto de desaparecer. Sin embargo, la C.G.O. fue considerada ganadora del conflicto a pesar de acabar gravemente debilitada.

DÍA DE LA EMERGENCIA

Los humanos estaban tan cegados con sus caprichos energéticos que fueron incapaces de predecir lo que se avecinaba. Sería el día clave del fin de la Guerra del Péndulo. Y no porque los dos bandos hubieran llegado a un acuerdo sino porque algo peor estaba a punto de ocurrir. De las profundidades de la tierra, fueron sorprendidos por hordas y hordas de Locust. Fue tal el imprevisto, que casi un cuarto de la población de Sera fue arrasada por estos seres en tal solo 24 horas. Más todas aquellas personas que morirían en los días posteriores. Fue llamado el Día-E.

La humanidad estaba desesperada. La C.G.O. no contaba con los suficientes efectivos militares para acabar con la amenaza Locust. La guerra directa era un suicidio inútil. Por lo que hubo que tomar una difícil decisión. Para evitar que los Locust se hicieran con el poder de Sera, los humanos acordaron usar armas químicas y rayos de partículas orbitales para intentar pararles los pies. El problema era que para hacerlo había que destruir las ciudades y bases que tenían bajo su dominio.

El planeta Sera se fue haciendo pedazos. Cada vez la esperanza era menor. Los supervivientes humanos se dirigieron a la ciudad de granito Jacinto en busca de la salvación. Esta capital poseía un armazón prácticamente infranqueable. Aún así, las hordas Locust consiguieron traspasarlo y rompieron las defensas, dejando a los supervivientes vulnerables.





Entre tanta destrucción, apareció la figura de Marcus Fénix, soldado de la C.G.O. que desobedeció órdenes de sus altos cargos para así poder ir en busca de su padre, Adam Fénix, y salvarlo...pero llegó demasiado tarde...

Marcus Fénix fue condenado a 40 años de cárcel por incumplimiento del deber. Sería enviado a una celda en Jacinto...

GEARS OF WAR 1

Tras 14 años del Día de Emergencia, Marcus Fénix es sacado de la prisión por su amigo y compañero Dominic Santiago. Debido a las numerosas bajas que sufrieron los escuadrones de la C.G.O., muchos prisioneros ex militares fueron readmitidos en el cuerpo, como es el caso del sargento Fénix.

La C.G.O. se propuso poner fin a este longevo conflicto con los Locust. Por eso, mandó a Marcus y al pelotón Delta, formado por Dom, el teniente Kim y el joven soldado Anthony Carmine, a cumplir una misión. Debían reunirse con el escuadrón Alfa y conseguir el resonador. Al grupo se unieron Cole y Baird. Sin embargo, hubo que lamentar las pérdidas de Kim y Carmine.

Con dicho resonador se buscaba obtener los planos del Reino subterráneo de los Locust para colocar una bomba de masa ligera y hacerlo volar por los aires. El resonador no funcionó como se esperaba pero sí descubrieron la red de caminos subterráneos en unos mapas encontrados en el laboratorio del científico militar, Adam Fénix, padre de Marcus.

Tras este descubrimiento, el pelotón ya sabía lo que tenía que hacer. Marcus y Dom, montados en el tren que cargaba la bomba de masa ligera, se dirigieron al punto clave para destruir los túneles Locust. Un fuerte enemigo apareció ante sus ojos: el General RAAM. Después de un duro combate y con la derrota de RAAM a sus espaldas, la bomba llegaría a su destino, destruyendo así gran parte del Reino Locust. Fue una gran victoria para los humanos.

Cuando ya se pensaba que la paz y la tranquilidad volvería a Sera...

GEARS OF WAR 2

Pasados 6 meses de la explosión de la bomba, nuevas hordas de Locust volverían más fuertes que nunca. El ataque a Timgad mermó ligeramente sus escuadrones pero no lo esperado. Incluso Jacinto estaba en peligro. No quedaba otra alternativa: atacar. Pero ese no era el único problema. La explosión provocó que la Imulsión se evaporizase y causara graves enfermedades respiratorias a los humanos. El fin de la raza humana se estaba acercando. O se buscaba una solución o no había mucho que hacer. La decisión ya estaba tomada. Había que contraatacar en territorio Locust para poder salvar Sera.

INTRODUCCIÓN:

La batalla final entre asesinos y templarios está a punto de comenzar. El núcleo de la lucha será la antigua ciudad de Constantinopla, una urbe llena de secretos.

Tras ser forzado a apuñalar a su aliada, Lucy Stillman, Desmond Miles cayó en coma, y ha sido devuelto al Animus para tratar de mantener su consciencia. Allí, él entra por una 'puerta trasera' de la máquina, donde cree que podrá conseguir juntar los pedazos dispersos de su mente -y, por tanto, despertar del coma en el que está- al localizar los fragmentos clave de su memoria que consiguen conectarle a él, a Altair Ibn-La´Ahad y a Ezio Auditore de Florencia de algún modo.

Para conseguirlo, comienza a revivir los últimos recuerdos de Ezio, después de haber liberado Italia de la amenaza templaria. El nuevo Gran Maestro de la Orden de Asesinos se cuestiona su vida como miembro de esta sociedad, tratando de imaginar cómo podría haber sido si no hubiera formado parte de esta cruenta guerra secreta. De este modo, Ezio se embarca en un peregrinaje a la tierra de su predecesor, el Masyaf, donde descubre que la zona se encuentra bajo el control de los templarios...

Una vez allí, descubre un antiguo artefacto, encerrado en una cámara que solo se puede abrir con cinco llaves. La búsqueda de éstas le lleva hasta Constantinopla, donde descubre que hay un ejército templario formándose poco a poco en sus calles, lo que supone una grave amenaza para la estabilidad política y económica de la región. Ezio tiene que seguir los pasos de su mentor espiritual, Altair. Un camino que no será precisamente de rosas, pero que nos llevará hacia nuevos descubrimientos y grandes revelaciones.

De este modo, durante el grueso de la aventura viviremos el papel de Ezio Auditore, dejando a Altair para cuando encontremos cada una de las cinco llaves, y a Desmond en un forzoso segundo plano.

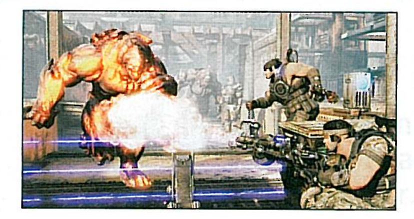
Esta será la última aventura del triunvirato original de protagonistas - Ezio, Altair y Desmond-, cerrando así la línea argumental inicial de la franquicia. Para *Assassin´s Creed 3* podemos esperar nuevos personajes, localizaciones y épocas jugables, aunque aún no se ha revelado ningún detalle sobre este futuro juego, salvo que muy posiblemente nos llegue durante el año que viene.

SISTEMA DE CONTROL

Assassin´s Creed Revelations parte del esquema de controles del título anterior, por lo que contaremos con muchos de los accesorios ya conocidos por todos los aficionados a la saga. El sistema de perfiles se mantiene, bajo y alto. El primero, perfecto para tratar de pasar desapercibido y no llamar la atención, y el segundo, diseñado para los momentos más 'movidos', bien sean combates, momentos de parkour o vertiginosas carreras por las calles de Constantinopla.

La novedad viene de mano de los nuevos gadgets incluidos -el gancho es el mejor ejemplo, que nos permite colgarnos a una distancia aún mayor y usar las tirolinas-. Pero también nos referimos a los momentos de estrategia al más puro estilo Tower Defense.







En las profundidades Marcus y Dom se encontraron con Cole, con un torturado Tai y con Benjamin Carmine. Tai se suicidó ante la mirada atenta del pelotón. El más joven de los hermanos Carmine falleció a causa de la perforación de su tórax por los jugos gástricos de un gusano gigante.

Ya con Baird de vuelta en el grupo, el pelotón se dirigió a la superficie en busca de información clasificada sobre la ubicación de la Reina Locust y su fortaleza Nexus. En esta misión en Nueva Esperanza, se descubrieron los Sires en un laboratorio, monstruos creados a raíz de experimentos con humanos y Locust.

Con la información ya en sus manos, se dirigieron a Nexus. Dom encontró a su esposa María presa en un contenedor. Con claros síntomas de tortura, María no podía más. Dom decidió ahorrarle sufrimiento y le disparó.

Mientras el pelotón se encontraba en Nexus, Jacinto estaba siendo asediada. Cuando volvieron a la superficie, decidieron acabar con el problema de raíz. El plan era hundir Jacinto. Y así fue. Los supervivientes de la ciudad fueron evacuados por mar y aire. Algunos, con el Coronel Hoffman a la cabeza, fueron trasladados a Anvil Gate, mientras que el resto se distribuyeron por otros campamentos de supervivientes y en el acorazado Sovereign. El mundo como era conocido hasta ahora acababa de ser destruido.

FUTURO

En un principio se anunció que la saga Gears of War sería una trilogía. Sin embargo, gracias al éxito que están cosechando sus entregas, Epic Games ha dejado la puerta abierta a una nueva entrega en el futuro, siempre que las ventas del tercero sean las esperadas.

El estudio sí que ha hecho hincapié en que la historia de Marcus Fénix se cierra en Gears of War 3. En caso de un juego nuevo, sería en torno a otro personaje y otra época. Se comenta incluso que podría ser una precuela que tratara temas como las Guerras del Péndulo.

Lo que sí está claro es que esta franquicia va a seguir dando que hablar tanto en videojuegos como en novelas, entre otras áreas.

PRESENTE

Dieciocho meses desde la caída de Jacinto, los supervivientes se buscan la vida como pueden. Los Locust ahora huyen de una nueva amenaza: los Lambent. Esta raza surgida de la mutación de Locust por culpa de la Imulsión es la nueva amenaza. El mundo se viene abajo...Pero Adam Fénix tiene la solución a este fatídico problema. ¿Adam Fénix sigue vivo? Eso parece...es el momento de que Marcus y el resto descubran la verdad y terminen esta lucha de una vez. El futuro de la humanidad está en tus manos.

PERSONAJES:

A lo largo de toda la trilogía ha ido apareciendo una amplia lista de miembros de la Coalición y de enemigos Locust y Lambents. Detallamos los más importantes.

MARCUS FÉNIX

Es el protagonista principal de Gears of War. Nacido en Tyro, es sargento de la C.G.O. Militar reconocido que luchó con bravura en las Guerras del Péndulo. Fue condenado a 40 años de prisión por desobediencia del deber al intentar salvar a su padre Adam Fénix. No lo consiguió. Estuvo cuatro años en prisión hasta que fue liberado por su amigo Dom.

DOMINIC SANTIAGO

Nacido en Tyro. Soldado Gear de la C.G.O. Compañero de colegio y mejor amigo de Marcus Fénix. Con un carácter amistoso, es una persona agradable de tratar. Sin embargo, la muerte de su mujer María le hunde anímicamente, cambiándole su antigua actitud activa por un comportamiento indiferente -mostrado también por su descuidada barba-. A pesar de todo esto, Dom se mantiene firme y decide batallar como un buen soldado.

JACE STRATTON

Nacido en Tyro. Gear de la C.G.O. que sobrevivió al día-E. Hombre muy religioso que pone en duda su fe tras la muerte de su familia y su mejor amigo Gil. Sin embargo, salvar a una madre y su hija, le devuelve en qué creer. Se le entregó el pelotón Alfa-7 al ser ascendido. Sin embargo, con la invasión Lambent en el Sovereign, se une al pelotón Delta.

ANYA STROUD

Nacida en Tyro. Siguió los pasos de su madre Helena Stroud y se convirtió en una Gear. Comenzó trabajando fuera del campo de batalla, como oficial de comunicaciones. Guió al pelotón Delta durante la misión de la bomba de masa ligera, de la Tormenta de la



PERSONAJES:

Cada una de las facciones y grupos que encontraremos tiene una misión concreta y un objetivo determinado. Todos nos servirán en nuestra lucha...







MERCENARIOS

Contrata a estos personajes para que te ayuden en la lucha contra los guardias.

GITANOS

Una vez los contrates, te acompañarán en tu camino distrayendo la atención de los guardias y haciéndote pasar desapercibido.

TRAFICANTES

Estos personajes te podrán ser muy útiles. Te venderán el material que necesites para la fabricación de tus bombas.

SASTRES

Regentan las tiendas donde puedes comprar, además de tintes para tus ropas, útiles bolsas con las que ampliar la capacidad de tu arsenal.

HERREROS

Los mejores amigos que puedas tener. Te venden armas y municiones, arreglan tu maltrecha armadura después de los combates... Imprescindibles para llevar a cabo tu aventura con éxito.

BANQUEROS

Algo menos despreciables que los de la vida real, los banqueros se encargan de tener tu dinero a buen recaudo. Hazles una visita para retirar fondos de vez en cuando, antes de que tu cuenta llegue al límite, o perderás lo que no se pueda acumular. Sí, se lo quedan ellos.









LIBREROS

En esta época histórica ya se ha popularizado la imprenta. Como consecuencia, la clase media empezó a tener acceso a incunables que antes estaban reservados para los más pudientes.

GALENOS

Otro personaje que visitarás con asiduidad. Busca la cruz en el mapa para comprar medicinas, venenos y para curarte al momento de todas tus heridas.

HERALDOS

No les desprecies. Siempre que tu nivel de búsqueda bizantino esté en límites altos, acude a ellos y sobórnales con 100 monedas para que éste baje en un 25%.

BIZANTINOS

Te enfrentarás a ellos en multitud de ocasiones durante tu aventura. Al contrario que los otomanos, éstos guardias sí te detectarán y atacarán aunque no cometas ningún delito.

OTOMANOS

Los otomanos no se llevan bien con los bizantinos. Si eres hábil, podrás provocar luchas entre ambos bandos.

JENÍZAROS

Los guardias más fuertes del juego. Te pondrán en serios apuros cuando vengan en grupos de cuatro o más. Esquivar sus ataques para después hacer un combo de golpes es la manera más eficaz de acabar con ellos.









Hondonada y durante la caída de Jacinto. A raíz de la invasión Lambent, decidió unirse a la lucha y ser una más en la primera línea de batalla.

AUGUSTUS COLE

Una vez fue un aclamado jugador de Trashball. Sin embargo, decidió dejar su fama a un lado y tras el día de la Emergencia decidió unirse a la C.G.O. Cole, hombre fuerte de raza negra, establece una buena amistad con su compañero Damon Baird. Nunca quiso ser ascendido porque consideraba que su rango no iba a influir en cuántos Locust podría matar.

DAMON BAIRD

Nacido en Tyro, en una familia rica. Tuvo una infancia complicada, salvada por su amor por las máquinas. Se unió a la C.G.O. en el día-E. Soldado Gear especialista en los campos de la tecnología y la mecánica. Al igual que Cole, se unió a la C.G.O. justo después del día-E. Se caracteriza por su pelo rubio, sus gafas y sus constantes bromas.

SAMANTHA BYRNE

Nacida en Kashkur. Mujer soldado de la C.G.O., conocida como Sam. Fue criada por su madre, tras la muerte de su padre en plena batalla antes de que naciera. Se une al pelotón Delta durante la invasión Lambent para así ayudar a los campamentos de supervivientes y a los soldados restantes de la C.G.O. a salir de esta. A pesar de su rostro serio, vacila bastante a menudo a Baird.

CLAYTON CARMINE

Hermano mayor de los Carmine. Uno de los dos que han sobrevivido a la guerra. Tanto su hermano Anthony como Benjamin fallecieron durante el ejercicio de sus funciones. Al igual que ellos, se caracteriza por llevar siempre puesto el casco, impidiendo que se le vea el rostro. Se incorpora al pelotón Delta durante la invasión Lambent.

ADAM FÉNIX

Nacido en Tyro. Profesor, científico y comandante retirado. Padre de Marcus Fénix. Luchó en las Guerras del Péndulo pero a posteriori decidió dedicarse a diseñar armas que ayudasen a acabar el conflicto lo más pronto posible. Descubridor de la tecnología del Martillo del Alba. Se asumió que había muerto en la batalla de Ephyra. Sin embargo, durante la invasión Lambent, resurge de sus cenizas.

BERNADETTE MATAKI

Nacida en Galangi, South Islands. Soldado Gear de 62 años, llamada "chica del lanzagranadas" por Cole y Baird. Se unió a la C.G.O. con 18 años. Fácilmente reconocible por sus rastas canosas. Luchó en el pelotón Delta durante algún tiempo hasta que se fue con su viejo amigo Hoffman y cientos de soldados y civiles a Anvil Gate.

RICHARD PRESCOTT

Nacido en Tyro. Fue presidente de la C.G.O. durante la guerra contra los Locust. Alejado del campo de batalla, siempre se dedicó más a la política, a dar órdenes desde la lejanía. Se creyó que murió durante el ataque Locust, sin embargo, reapareció en el acorazado Sovereign con información bastante relevante sobre Adam Fénix y su investigación.

VICTOR HOFFMAN

Nacido en Tyro. Coronel de la C.G.O. y jefe del personal de defensa. Solo responde ante el Presidente. Planeó la ofensiva de la bomba de masa ligera y la operación de Tormenta en la Hondonada. Se encargó también de trasladar a los supervivientes a Anvil Gate.





PASO A PASO:

Acompañamos a Ezio en su última aventura contra los templarios. ¿Conseguirá por fin acabar con esta orden? Solo tendrás que seguir nuestro paso a paso.



SECUENCIA 1

Después de una breve introducción en la que se nos recuerda quienes somos y que hacemos aquí, nos encontramos con nuestro nuevo personaje a la orilla de una playa. Aturdidos y desorientados comenzamos las nuevas andanzas de Desmond y su alter ego. Empieza la aventura.

Unos pasos más adelante nos encontraremos con nuestro nuevo amigo. La información que nos dé nos servirá como introducción a esta nueva aventura. Nada más cruzar la puerta y después de una espectacular introducción dará paso al tutorial en el que bastará con seguir el camino del recuerdo de Altair hasta lo alto del torreón, donde nos espera un punto de control y nuestras armas. Seguimos a Altair para completar el tutorial de lucha y una vez alcancemos lo más alto de la torre, bastará con acabar con el último enemigo y conseguir una sincronización del 100% si previamente hemos ejecutado un contraataque con éxito.

Examinando las catacumbas encontraremos cuatro soldados más con los que practicar, además de nuestra primera misión de verdad.

UNA ESPECIE DE DIARIO

100% *No falles ni un seguimiento.*

Sigue las señales hasta lo más alto de la atalaya. Dese allí, ejecuta un salto que sería mortal de no ser por nuestro nuevo aliado, un paracaídas. Usaremos nuestro útil objeto para llegar a la aldea.

Una vez te enganches al carro, muévete de lado a lado para evitar las piedras del camino y avanza por la cuerda en cuanto puedas hasta alcanzar el carro. Cuando te hagas con el control de éste, empuja sin piedad a tu oponente y oblígale a conducir por el lado pedregoso para acabar con él. Evita los obstáculos para llegar al final del trayecto con vida y terminar esta parte de la aventura.

EL ÁGUILA HERIDA

100% *Mata a 5 guardias desde fardos de heno.*

Sigue el camino marcado hasta la aldea acabando con los guardias que se te interpongan haciendo uso de los fardos de heno para esconderte cuando lo necesites. Cuando no sepas donde ir, utiliza tu sentido de águila para ayudarte a encontrar el camino. Cruza la puerta para acabar con tres guardias y saquea sus cadáveres para hacerte con la más que necesaria medicina. Una vez recuperado de tus heridas, continúa por el pueblo, escala la pared señalada esquivando las balas y acaba con Leandros ejecutando tu primer asesinato del juego.

De vuelta al mundo actual, volvemos a cruzar la puerta para volver a reencarnarnos en Ezio Auditore.

SECUENCIA 2: CONSTANTI-

BIENVENIDO A ESTAMBUL

100% *No te alejes de Yusuf.*

Una vez en la actual Estambul, y después de saludar al histórico príncipe Suleiman, no tienes más que seguir a Yusuf para completar esta parte.

MEJORA Y EXPLORA

Sal de la guarida y recorre las calles para conseguir dinero. Usa tu habilidad para robar a los transeúntes o entra en combate con algunos soldados para saquear su cadáver. Cuando tengas 343 monedas, ve al herrero para comprar tu armadura. Vuelve a la guarida para continuar.

EL GANCHO

100% *Haz todos los movimientos al menos una vez.*

Sigue a Yusuf en este nuevo tutorial mientras te enseña todos los movimientos de tu nueva herramienta. Habla con Yusuf cuando termines.

LA VISTA DESDE EL GÁLATA

100% *Escala la torre en menos de un minuto.*

Escala la torre y disfruta de las vistas del Bósforo desde allí arriba. Si lo haces en 60 segundos conseguirás la sincronización completa. Sincroniza la torre para actualizar el mapa y haz tu primer salto de fe.

TÁCTICAS AVANZADAS

100% *Ejecuta un asesinato en la tirolina.*

Sigue de nuevo a Yusuf por las tirolinas y aprende a ejecutar soldados desde ellas. Ve a la guarida del Gálata y sincroniza desde el reposadero del águila para conseguir más parte de mapa. Usa el localizador para encontrar a tu compañero y comenzar la siguiente tarea.

> **CONSEJOS**
>
> **» Fragmentos del Ánimus**
> Repartidos por todo el mapeado encontrarás 100 fragmentos del ánimus. Éstos puedes usarlos en la playa para desbloquear recuerdos que te ayudarán a entender mejor tu historia.
>
> Fíjate en los reflejos blancos cuando otees el horizonte para dar con todos ellos.
>
> **» Memorias de Ishak Pasha**
> Después de recoger los 25 primeros fragmentos del ánimus podrás ir a la librería a comprar un mapa que te desvelará la ubicación de las memorias de este personaje.
>
> Cuando encuentres las diez, tendrás acceso a lugares ocultos.

A LA DEFENSIVA

Defiende tu guarida de los atacantes al más puro estilo tower-defense. Coloca barreras en la calle y unidades en los tejados para acabar con los enemigos e impedir que destruyan tu guarida. Usa los disparos de cañón sabiamente cuando haya una gran concentración de enemigos. También es recomendable que guardes recarga para el ataque final, cuando los enemigos hacen uso de la artillería pesada.Ve al puerto para continuar la aventura. De camino, puedes renovar alguno de los comercios para aumentar tu nivel en la ciudad y conseguir descuentos, además de nuevos objetos.

AL ATAQUE

100% *No provoques disturbios en el distrito norte.*

Coge un barco para dirigirte al norte de la ciudad. Allí tu amigo Yusuf te enseñará el arte de la guerra... con petardos. Usa este arma de distracción para abrirte paso hasta tu objetivo. Identifica al capitán con tu sentido de águila y acaba con él. Si lo consigues hacer sin llamar la atención, completarás el 100% de la sincronización.





MYRRAH

Reina de los Locust durante la Guerra Civil y la invasión a la superficie. Continuó liderando a las hordas Locust leales durante la invasión Lambent. Por razones desconocidas, Myrrah conoce a Adam Fénix.

LAMBENT BERSERKER

Versión Lambent del Berserker original. Apareció 18 meses después de la invasión. Con apariencia Lambent, con tonos amarillentos, mantiene la velocidad que le caracteriza. Con el añadido de los tentáculos, gana en fuerza, agilidad, salto y resistencia.

ARMORED KANTUS

Versión acorazada del sacerdote-soldado Kantus original. Porta una armadura negra compuesta de docenas de pequeñas púas afiladas, dándole una apariencia de armadillo. El casco le cubre el rostro completo menos la boca. Es capaz de rodar por encima de los enemigos.

SAVAGE BOOMER

También conocido como Digger Boomer. Es una versión del Boomer aparecida 18 meses después del hundimiento de Jacinto. Están armados con digger launchers. Con una mentalidad tribal e independiente, los Savage Boomers ya no responden ante las órdenes de las hordas Locust.

SAVAGE GRENADIER

Locust Drone que apareció 18 meses después de la caída de Jacinto. Drone con una actitud primaria, mucho más agresivo. Utilizan armas primitivas y atacan a los soldados Gears como si fueran bárbaros. Como el resto de Savage Locust, los Grenadier ya no son leales a la Reina Myrrah ni a las hordas Locust. Viven en los nuevos túneles y en los hogares de los Serans.



MANIOBRAS BÁSICAS:

En esta guía te damos unos pequeños consejos y estrategias para librar las batallas de la manera más efectiva sin que te cueste la vida en ello.

En Gears of War el botón A es fundamental para desarrollar las maniobras de combate.

El juego nos permite evadir los disparos y a los enemigos con un bien llevado sistema de coberturas.

Para ponerte a cubierto, acércate a cualquier parapeto: puertas, muros, sacos...y pulsa el botón A. Es fundamental utilizar las coberturas para no morir. Para salir del escondite no tienes más que pulsar A de nuevo.

El juego te permite también disparar mientras estás parapetado. Puedes apuntar desde esa posición, asomándote por un lado o por arriba. Pero serás vulnerable. Si quieres evitar riesgos, pulsa RT sin apuntar. Dispararás sin mostrarte. El inconveniente es la menor precisión.

En esta tercera entrega se ha añadido la patada al saltar un muro. Antes simplemente lo pasabas por encima y listo. Ahora, si hay un enemigo al otro lado, mueve el stick izquierdo en la dirección del salto y pulsa A. Le arrearás una patada que le dejará aturdido, listo para machacar.

RECARGA ACTIVA

La recarga simple consiste en pulsar RB y esperar a que la barra blanca vertical cruce de izquierda a derecha.

Para realizar recargas activas hay que pulsar RB nuevamente. Una con éxito permite recargar más rápido. Hay que pulsar RB cuando la barra vertical esté encima de la ancha zona gris.



La perfecta aumenta la velocidad de recarga y el daño. Hay que clavar la barra vertical en el área más pequeña.

Si fallamos y pulsamos RB en la zona oscura, el arma se encasquillará.

Si estás falto de lugares donde ponerte a salvo, es recomendable no parar de moverse. Pulsa rápidamente A mientras mueves el stick izquierdo en varias direcciones. Marearás al enemigo. Si en vez de esto, prefieres salir corriendo, ten en cuenta que no podrás disparar.

Si te ves rodeado y has derribado algún enemigo al suelo, agárralo con el botón A y úsalo de escudo.

El trabajo en equipo es muy útil para salir con vida de situaciones complicadas. Por ello podrás dar órdenes a tu pelotón en el modo campaña, para que se centre en un enemigo y en el multijugador para que tus compañeros tengan referencias de dónde se encuentran los rivales. Para hacerlo, pulsa LT para apuntar y haz click en el stick derecho para marcar.

Por último, el combate cuerpo a cuerpo. Pulse B si estás cerca de un enemigo para golpearle. Si tienes equipada la Lancer, mantén pulsado B y serrarás a todo el que se ponga delante. Si tienes una granada, podrás pegársela al cuerpo y que reviente.





SECUENCIA 3: OBJETOS

EL PRISIONERO

En esta misión ayudarás a un prisionero a librarse de condena. Sigue la señal para llegar al guardia con la llave y róbasela. Si lo haces sin que note tu presencia, conseguirás el 100% de sincronización.

En esta misión aprenderás que ayudar al inocente tiene recompensa. Cada uno de los personajes que ayudes se unirá al gremio de asesinos para hacerte más fácil tu misión. Cuando termines, coge un barco de regreso al Gálata.

EL CENTINELA 1ª PARTE

100% *Usa tus avisos de asesino al menos una vez.*

Sin perder de vista a tu compañero, sigue las indicaciones en el mapa para llegar al parque. Una vez allí, acaba con los guardias. Puedes llamar a tus compañeros para facilitarte la tarea. Usa la vista de águila para encontrar el rastro del asesino, persíguele y acaba la misión defendiendo a tu pupilo de los guardias. Después, vuelve al gremio para acabar la misión..

EL GUARDIÁN DEL MENTOR

100% *Salva a todos los ciudadanos.*

Ponte en la piel de Altair para salvar a tu pueblo del ataque de los templarios. Cuando llegues al destino, acaba con el cruzado sin ser descubierto para evitar que mate a tu mentor. Trepa el muro, acaba con el guardia y haz un salto de fe desde donde descansan las palomas. Mata al guardia junto al fardo de heno y dirige tus pasos a la izquierda, para trepar por la parte septentrional del muro y acceder a la zona de encima sin que te vean de los guardias. Desde allí, mata al cruzado para acabar esta memoria.

UN ROSTRO FAMILIAR

Entra en la biblioteca regentada por Sofía Sartor. Investiga la parte de atrás usando el sentido águila para encontrar el pasadizo secreto.

LA CISTERNA BASÍLICA

100% *Evita ser descubierto.*

Usa las vigas para alcanzar el punto de control sin tocar el suelo. Utiliza la vista de águila para localizar a tu objetivo y acaba con él. Con la llave en tu poder ve a la puerta marcada. Repite la operación en la siguiente zona. La clave está en la pared del oeste, donde encontrarás unas escaleras que dan acceso a la zona donde se encuentra el guardián. Accede a la siguiente parte usando las vigas del techo. Si prefieres ir por la parte alta, usa la técnica de salto largo pulsando el botón de acción cuando enganches un farol, justo antes de dar el giro. Esto te permitirá alcanzar vigas lejanas y llegar con más facilidad al centro de la nave. Una vez consigas la llave en esta parte, dirígete a la siguiente, donde, con la ayuda de tu sentido de águila, localizarás la puerta secreta que da acceso a la llave de Masyaf.

LA MALDICIÓN GITANA

100% *Envenena a todos sin ser descubierto.*

Sigue el mapa hasta el campamento gitano para conocer a tu nuevo contacto. Nuestra misión consiste en envenenar a cualquiera que toque el cofre robado para crear la ilusión de una maldición. Ve al punto marcado en el mapa para contratar a los gitanos que te ayudarán a camuflarte. Envenena a tu primer objetivo desde las sombras y sigue al segundo. Repite la operación hasta que consigas el cofre y llévalo de vuelta al campamento gitano.



EL CENTINELA 2ª PARTE

100% *Evita ser descubierto.*

Habla con tu aliado para que te diga donde se encuentran los compañeros que tienes que liberar. Ayúdate de las bombas para hacerlo sin llamar la atención de los guardias. Cuando te encuentres con el centinela, persíguelo hasta que tu aliado dé buena cuenta de él.

SECUENCIA 4: LA GUERRA

EL BANQUETE DEL PRÍNCIPE

100% *Llega al palacio antes que Yusuf.*

Habla con Yusuf para recibir las instrucciones de tu misión. Acaba con los tres grupos de juglares sin matarlos, y oculta sus cuerpos en los lugares señalados. Con tus ridículas ropas ve al palacio. Usa tu vista de águila para encontrar a tus víctimas y utiliza tus dotes artísticas para distraer a su grupo mientras tus aliados acaban con ellos. En el siguiente patio, vuelve a usar tu supersentido para localizar a los sicarios que intentan acabar con la vida de Suleiman.

UNA REUNIÓN INCÓMODA

100% *Evita ser descubierto.*

Escala la torre Topkapi evitando a los peligrosos jenízaros, una vez arriba usa la trampilla para escuchar la conversación.

LA CUARTA PARTE DEL MUNDO

100% *Completa la misión sin ser detectado.*

Entra en el barco, acaba con los enemigos que encuentres dentro de forma sigilosa y usa el sentido águila para identificar el paquete de Sofía. Vuelve a la biblioteca para devolvérselo y disfrutar un rato más de su compañía.

TORRE DEL GÁLATA

100% *Acaba el nivel en 6 minutos o menos.*

Dirígete al siguiente punto indicado en el mapa y sube a la torre para comenzar esta memoria. Después de un ratito arrastrando nuestro culo por la pared y esquivando obstáculos, apareceremos colgados de una madera aparentemente sin salida. Sube por la parte derecha y encarámate a la bobina de cuerda, desde ahí salta a la pared y continúa por el andamio. Baja por la tirolina y sigue por la gruta abierta en la pared. Continúa por los andamios y pronto encontrarás una tirolina que atraviesa una cascada. Más andamios desvencijados, más tirolinas y por fin un salto de fe que nos devolverá al nivel del suelo. Poco después, encontrarás la última gruta, aparentemente cerrada. Explora las paredes con tu vista de águila para encontrar la puerta secreta y recoger la segunda llave.

EL VELATORIO DEL MENTOR

100% *No pierdas más de tres puntos de sincronización.*

Vuelve a la biblioteca para investigar la segunda llave y volver a encarnar el cuerpo de Altair.

Después de la escena de introducción, serás el encargado de llevar el cuerpo del mentor a la pira. Cuando consigas desarmar a 7 compañeros, escala la torre para conseguir ha-

ARMAS:

El armamento, tanto de la C.G.O. como de las hordas Locust, ofrece un abanico de posibilidades increíble, listo para adaptarse a las necesidades de cada momento.



LANCER: Arma insignia de la Coalición de Gobiernos Ordenada. Rifle de asalto utilizado por los Gears que luchan en primera línea de batalla. La Lancer posee un modo de disparo completamente automático y una motosierra para combate cuerpo a cuerpo. Ésta se activa manteniendo pulsado el botón B. Ha sido un arma con un uso muy extendido desde las Guerras del Péndulo. A pesar de ser más efectiva a media distancia, también en largas distancias es útil gracias a su poco retroceso.



RETROLANCER (NUEVA): Primer arma de asalto utilizada por los soldados de la C.G.O. en las Guerras del Péndulo. Abandonada un año después del Día-E porque no era efectiva contra las tácticas de combate Locust ni contra su dura piel. Era una ardua tarea atravesar sus cuerpos con la bayoneta que traía incorporada. Para ensartar hay que mantener pulsado B para dirigirse al enemigo. Una vez estás a su lado hay que pulsar el gatillo derecho (RT). Después del hundimiento de Jacinto, debido a la escasez de recursos y armas, volvió a utilizarse. La precisión del rifle es de nivel bajo-medio, mientras que el rango de disparo es de corta-media distancia. Al igual que la Lancer, es automática.



GNASHER: Escopeta de cañón corto de los Gears de la C.G.O. pero usada también por los Locust. Pequeña y con apuntado sencillo, muy útil para las distancias cortas y con un amplio rango de fuego de unos 8 metros. Gran potencia de disparo que persuade a los enemigos a mantener las distancias pero con una cadencia menor. Cargador pequeño de 8 cartuchos. Esta escopeta cuenta con una munición de 39 perdigones.



HAMMERBUST I Y II: Este rifle de asalto pertenece a los Locust. Tiene un cañón corto y tamaño compacto. Ofrece un rango de combate a larga distancia. Poco útil en trechos cortos. Esta arma ha sido sustituida recientemente por la Hammerbust II. Esta es el resultado de numerosas mejoras del original. Posee un cañón un poco más largo que la antigua. Arma muy extendida entre los Locust en la actualidad.



SAWED-OFF (NUEVA): Recortada de doble cañón usada durante la invasión Lambent por la C.G.O. Arma con un rango de disparo muy corto, de alrededor de 1,5 metros. Alta potencia de disparo pero con un inconveniente; cada cargador solo posee un perdigón y la recarga es muy lenta, por lo que si fallamos el tiro, nos deja en grave desventaja. El máximo de munición que permite son seis balas. Puedes llegar a matar a cuatro enemigos de un disparo. Es el arma con menor rango del juego.





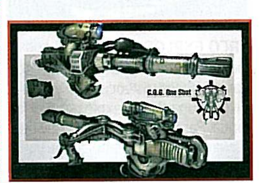
PISTOLA GORGON: Arma semiautomática de cañón doble perteneciente a la horda Locust. Se caracteriza por su cargador doble y un sistema hidráulico de ráfagas limitadas para prevenir que el arma se encasquille debido a su alta cadencia de disparo. Ráfagas de ocho balas, con un cargador de 32. Precisión baja-media y rango de media distancia. Tiempo de recarga bastante lento.



PISTOLA BOLTOK: Revólver utilizado por los Locust, especialmente los Drones. Pistola pesada de gran calibre con una capacidad de seis balas por ronda. Disparo lento pero potente. No es recomendable fallar el tiro por la escasez de munición y por la lentitud de la recarga –a no ser que hagamos recarga activa perfecta–. Precisión baja-media y muy útil para rangos tanto de corta como de larga distancia.



PISTOLA DE CAÑON CORTO: Es una excelente arma complementaria. Utilizada como la pistola reglamentaria de la C.G.O., enganchada en los cintos de los soldados. Su ráfaga de disparo es tiro a tiro. Si presionas el gatillo derecho (RT), incrementas la frecuencia. Es un arma semiautomática muy precisa y con un amplio rango de alcance.



RIFLE FRANCOTIRADOR ONE SHOT (NUEVA): Esta es un arma de gama alta de la C.G.O. Un único disparo deja al enemigo muy herido, incluso puede matarlo directamente. Es un arma muy efectiva para enfrentarse a los Drones y los Lambent. Es tan potente que puede reventar el escudo acorazado y aturdir al enemigo que lo sostenga. Necesita de un largo tiempo de recarga, a la vez que unos pocos segundos de carga automática mientras apuntamos. El One Shot hace un zumbido mientras apunta y posee un láser rojo.



certe con el fruto del edén y salvar a tu amigo.

SECUENCIA 5: HEREDEROS DEL IMP.

LOS JENÍZAROS
100% *Distrae a dos guardias con bombas.*

Usa el entorno y los grupos de gente para ocultarte mientras sigues a tu objetivo. Escóndete constantemente, pues cada pocos segundos se girará para evitar que le sigan. Avanza unos metros hasta que llegue a su destino para completar esta parte de la memoria.

LAS PUERTAS DEL ARSENAL
100% *Mantén con vida al menos a 40 alborotadores.*

Soborna a los heraldos para que inciten a las masas a la sublevación. Vuelve con Yusuf y protege a los inocentes como puedas. Una vez dentro, a por la siguiente misión.

INFILTRACIÓN EN EL ARSENAL
100% *Ejecuta un asesinato desde una tirolina.*

Entra en el patio donde los jenízaros libran batalla contra los rebeldes. Acaba con cuantos puedas y sigue tu camino hasta Manuel. Después de la escena, escapa del puerto para continuar.

RETRATO DE UNA DAMA
100% *Roba el cuadro sin ser descubierto.*

Identifica al ladrón en el bazar y golpéale hasta que confiese el paradero del cuadro. Ve hasta el mercader identificado por nuestro compañero cleptómano. Compra o roba el cuadro y con él en tu poder ve a ver a Sofía.

EL FORO DEL BUEY
100% *No sufras daño.*

Corre contra el reloj por el camino que lleva al exterior de la gruta y sigue a la embarcación. Caer en el río provocará la desincronización y te obligará a empezar desde el último punto de control. Usa tirolinas, postes, barras, columnas y todo lo que encuentres a tu paso para seguir avanzando sin parar, hasta que tengas la oportunidad de asesinar a los templarios que huyen en la barca. Cuando acabes con el resto de guardias, recoge los tesoros y examina la pared con vista de águila para encontrar la puerta secreta que da a la tercera llave de Masyaf.

UN NUEVO RÉGIMEN
Volvemos a ponernos en la piel de Altair. Esta vez en una época en la que los años han empezado a causar estragos. Acompaña a María hasta encontrarte con los templarios. Tras la escena, dirígete al punto de control para después escapar de la aldea. Ayuda a Darim a escapar contigo y usa los cuchillos que te ofrece para que te sea más fácil salir del pueblo en el que te encuentras.

SECUENCIA 6: LA FORTUNA NO SON

HACIA LAS SOMBRAS
100% *Asesina a tu víctima desde un escondite.*

Lo mejor para concluir esta misión con éxito y fácilmente es esconderte en un fardo de heno cercano, llamar la atención del jenízaro con un petardo y esperar que el objetivo se acerque. Asesínalo desde dentro del heno, por ejemplo, para acabar esta memoria al 100%.



HONOR PERDIDO Y GANADO
100% *Acaba con Tarik con un asesinato aéreo.*

Disfrazado de guardia jenízaro, sigue a un grupo de ellos hasta que lleguen al campamento. Una vez dentro, examina las tiendas con cuidado, pues la guardia sospecha de ti. Mézclate con otros jenízaros para cruzar las puertas vigiladas y acceder a las zonas más internas del campamento. En la segunda zona, acaba con el guardia que se acerca al pozo de la derecha desde dentro de éste; después con el que patrulla la muralla desde el fardo de heno y sube las escaleras para cruzar al siguiente patio. Haz un salto de fe, y desde ese mismo carro mata al guardia que lo vigila. En la última plaza enfréntate a Tarik y huye de la zona para terminar esta parte de la aventura.

PORTADOR DE BUENAS Y MALAS NUEVAS
100% *No mates a nadie.*

Infíltrate sin ser visto en el palacio Topkapi. Para conseguirlo fácilmente contrata a las gitanas que hay en los alrededores, que harán que los guardias no se fijen en ti. Después de hablar con Suleiman, vete por donde has venido.

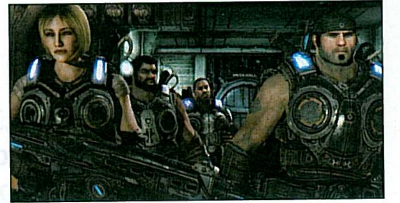
UN RECADILLO
Ve al mercadillo a comprar tulipanes para Sofía. Sigue al mercader para averiguar donde los consigue. Cuando llegues a la plaza recoge tres tulipanes y con ellos, ve al encuentro con la dama.

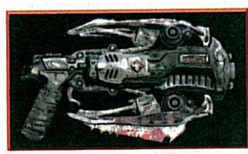
TORRE DE LA DONCELLA
100% *No caigas al agua.*

Entra en Kuz Kalesi y baja por la alcantarilla marcada en el mapa. Acciona el mecanismo señalado en el mapa y corre hacia la puerta que se abre antes de que se agote el tiempo. Para llegar a la siguiente zona, sube por la pared que está justo a la derecha de la palanca, salta hacia atrás desde lo más alto para agarrar la barra a tu espalda, ejecuta un salto largo en la lámpara que te encontrarás a medio camino y cuando llegues al destino acciona el siguiente mecanismo. Avanza por la plataforma de hierro hasta la palanca, salta al muro de tu derecha y sigue ese camino hasta las columnas del centro del patio. Sube todo lo que puedas en la primera que te encuentras y salta a la de tu izquierda desde allí. Deslízate a la derecha y salta a la plataforma que ahora queda a tu espalda. Salta hasta el mecanismo que tienes enfrente y desbloquearás la siguiente zona. Acciona la tercera palanca y salta al saliente que te quedará enfrente cuando le des la espalda al mecanismo.Desplázate a la izquierda y desde allí salta a la plataforma de hierro que queda a tu espalda con un salto hacia atrás. Recorre toda la plataforma hasta la pared, agárrate a los hierros y trepa en horizontal a la derecha. Salta a los salientes que quedan allí y, cuando la cámara gire, agárrate a la barra para caer en la zona en la que está el último mecanismo. Sal por el único hueco posible y escala la pared que queda justo enfrente de éste. Desde allí, ve a la pared que queda ahora a tu izquierda y sube por ella. Continúa tu ascensión usando las paredes que te muestra la cámara y encontrarás la llave.

EL REGRESO DEL MENTOR
100% *No mates a nadie, salvo a tu objetivo y sus guardaespaldas.*



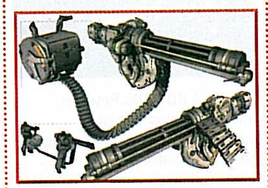




ARCO EXPLOSIVO: Arma mortífera utilizada exclusivamente por los guerreros Locust de élite. Dispara una flecha explosiva por ronda. Para que sea mortal, hay que clavarla en el cuerpo del enemigo. Para ello requiere mantener pulsado el gatillo RT unos instantes para otorgarle potencia al disparo. Muy útil para medias y largas distancias.



MULTITORRETA (NUEVA): Los Locust la crearon debido a la carencia de tecnología para desarrollar torretas Troika. Consiste en la unión de múltiples armas simultáneamente. Aparece durante la invasión Lambent. Creada y manejada por los Savage Grenadier.



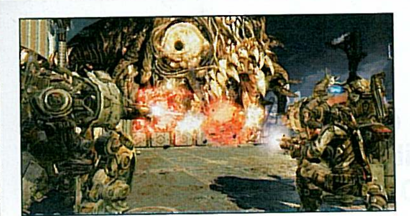
CAÑÓN VULCAN (NUEVA): Ametralladora gatling del ejército de la C.G.O. usada durante la invasión Lambent. Requiere de dos personas para funcionar correctamente. Una de ella sujeta la munición para alimentar el arma mientras la otra sostiene el cañón. Es un arma completamente automática.



LANZAGRANADAS: Arma de gran potencia manufacturada por los Locust. De un único disparo por recarga, este Boomshot dispara una granada altamente explosiva al contacto, que viene seguida de pequeñas explosiones. Con una recarga activa perfecta se consiguen explosiones de racimo adicionales. Su forma de apuntado requiere cierta práctica para dominarla. Pero una vez hecho, la granada resulta devastadora si alcanza su objetivo. Evita las distancias cortas y los espacios cerrados si no quieres morir tú también.



MARTILLO DEL ALBA: Arma que permite alinear el satélite alimentado por Imulsión con el objetivo enemigo. Este satélite lanza un devastador rayo de partículas que destroza todo lo que encuentre a su paso, incluyendo grandes bestias y edificios. Para su uso se requiere estar al aire libre para recibir la señal del satélite correctamente. Se apunta con el gatillo LT y se mantiene pulsado RT para disparar. Hay que fijar el objetivo unos instantes para que funcione. Fue creado por el científico Adam Fénix.

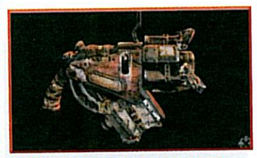




LANZALLAMAS: Arma ligera de fuego perteneciente a los Locust. Especial para distancias cortas pero con un rango muy limitado. Esta arma propaga una llamarada que daña y prende a los enemigos, haciendo más daño con el paso de los segundos. Con una recarga activa perfecta se consigue una llama más larga.



MORTERO: Potente arma de apoyo desarrollada por la C.G.O. Cuenta con un rango de disparo de larga distancia. Efectivo para masacrar tropas que se encuentras paradas en coberturas. A aquellos que no alcanza de lleno, no los mata pero sí que los aturde, permitiendo que otros compañeros lo usen a su favor. El cargador consta de un solo misil, con un máximo de munición de doce. Entre disparo y disparo pasan unos instantes, por lo que es recomendable estar apartado de la acción para no ser alcanzado por los enemigos. En momentos de emergencia, el mortero se puede disparar directamente como un arma de fuego normal, pero no suele ser muy útil.



DIGGER LAUNCHER (NUEVA): Lanzador de granadas usado por los Savage Locust durante la invasión Lambent. Dispara una criatura pequeña llamada Digger con explosivos incorporados. Es un arma bastante precisa y con un rango amplio. El Digger, una vez lanzado, avanza bajo tierra, levantando el suelo a su paso, permitiéndote ver a dónde se dirige y así intentar esquivarlo. Al acercarse a su objetivo hace un sonido agudo que sirve de aviso. El Digger explota aproximadamente tras dos segundos desde su lanzamiento, soltando metralla a parte de la propia onda expansiva de la explosión.



CUCHILLO DE CARNICERO (NUEVA): Herramienta usada por los Butchers (carniceros) Locust para cortar en trozos los gusanos salvajes de las cavernas. Los Butchers comenzaron a utilizarla de arma a partir del ataque de los Gears a la ciudad Locust, Nexus. Esta cuchilla tiene usos limitados y se romperá cuando la hayamos usado demasiado. Ideada y efectiva solo para combate cuerpo a cuerpo.





Vuelve a controlar a Altair y mata a los capitanes. La edad te impide correr y saltar con agilidad, así que tendrás que limitarte a seguir el camino marcado, entrar en el castillo y acabar con Abbas. Evita matar a otros soldados a menos que sea estrictamente necesario. Usa el cañón oculto para acabar con él.

HACERSE A LA MAR

100% *No mates a nadie con espadas ni cuchillos.*

Dirígete a la torre para colocar la bomba en la cadena. Al acabar la secuencia, toma el control del fuego griego para acabar con las embarcaciones. Una vez liquides las 7, huye de la escena a través del fuego, el agua y los restos de los barcos hasta el punto de control. Tras la última lucha, corre por el mástil hasta la siguiente zona, donde acabará la sexta secuencia.

SECUENCIA 7: BAJOS FONDOS

LA CIUDAD ESCONDIDA

100% *Pasa desapercibido.*

Entra en las cuevas y dirígete hasta el punto de control señalado en el hud. Sube a lo más alto del montículo y sincroniza para conseguir ver el mapa. Busca al espía y síguele, terminando así el capítulo.

LA ESPÍA QUE ME RECHAZÓ

100% *No mates a nadie.*

Busca la celda de Dilara. Escucha la conversación y ve al mercado a localizar al guardia que tiene la llave. Para ello, cuando llegues a la zona indicada, utiliza el sentido de águila. Acércate al guardia por la espalda y pulsa el botón correspondiente para robarle. Con la llave en tu poder, vuelve a la celda.

EL RENEGADO

100% *Impide que Janos pierda más de la mitad de vida.*

Mata a los cuatro tiradores con sigilo, para después asesinar a Shankulu. Avanza hacia los tiradores escalando cerca de ellos y ejecuta un asesinato sin que te vean. Para acabar con su jefe encarámate a la cruz que hay donde está el último tirador e intenta asesinarle desde allí. Después de fallar, acaba con él en combate usando la misma técnica que usaste contra los ya conocidos jenízaros.

DESMANTELADO

100% *No sufras daño*

Lo primero que hay que hacer en esta misión es ir a los puntos marcados en el mapa para ese efecto. Entra en el cuartel de los guardias templarios y continúa por el camino hasta llegar a la puerta. Tendrás que sabotearla con bombas.

EL ÚLTIMO PALAIOLOGOS

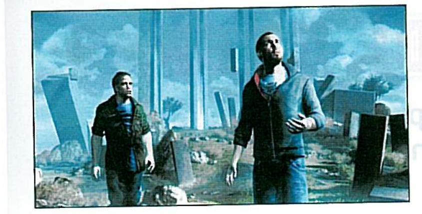
100% *No sufras daño.*

Ignora a los guardias en la medida de lo posible y corre tras el cobarde de Manuel. Haz lo mismo cuando llegues a la puerta. Acaba con algún guardia si lo necesitas, salta la puerta y corre detrás del bizantino. Acaba con él para conseguir la quinta y última llave.

HUIDA

100% *Conserva al menos la mitad de salud.*

Huye mientras evitas a los soldados, o bien acabas con ellos. Pronto la cueva se verá inundada por un gas tóxico que irá acabando con tu salud, así que corre de un punto a otro para salvar tu vida saliendo de la gruta. Una vez que estés fuera, dirígete al barco después de dar buena cuenta de tus perseguidores.



PASAR EL TESTIGO

En la piel de Altair habla con el padre y el tío de Marco Polo y protégeles de los mongoles. Escóltales al exterior de la aldea. Usa el fruto del Edén para acabar con los enemigos. Al finalizar esta parte se nos desvelará que es lo que hizo Altair con las llaves.

SECUENCIA 8: FIN DE UNA ERA

DESCUBRIMIENTO

100% *Mata a 5 enemigos cuerpo a cuerpo sin recibir daño.*

Examina el cuerpo que encontrarás en el interio de la biblioteca. Dirígete al campamento enemigo y acaba con todos los enemigos que puedas hasta que llegues a tu objetivo.

EL INTERCAMBIO

100% *Rescata a Sofía antes de que su salud llegue a la mitad.*

Reúnete con tus guardias en el cementerio, para después dirigirte en busca de Ahmed. Encuéntrate con él en la muralla y haz el intercambio. Justo después, tienes dos minutos para rescatar a Sofía de lo alto de la torre, así que no pierdas tiempo y escala lo más deprisa que puedas. Como no podía ser de otra forma viniendo de una mente tan taimada, era una trampa, así que usa el paracaídas para llegar a la verdadera Sofía.

EL FINAL DEL CAMINO

100% *Mata a 20 guardias.*

En la primera parte de esta memoria conduce el carro todo lo temerariamente que puedas, echando a tus enemigos del camino cual hermano de Schumacher. Cuando tu carro no dé para más y hayas pasado el primer punto de control, te enfrentarás a una fase en la que harás algo parecido al kite-surf, pero en vez de olas encontrarás olivos italianos. Protege a Sofía asesinando a los enemigos que se acerquen por detrás a caballo. Lo mejor es que uses el botón de acción en lugar del de asesinato. De esta forma te quedarás con el cuerpo de tu víctima y lo podrás usar para lanzárselo a otro, matando dos guardias de una sola tacada. En la siguiente parte es muy importante la sincronización de movimientos. Ataca a Ahmed repetidas veces y cuando veas que él echa el brazo atrás para atacar, pulsa el botón de defensa.

SECUENCIA 9: REVELACIONES

VUELTA A CASA

Acompaña a Sofía a la biblioteca de Masyaf y llega hasta la puerta en la que hay que poner las llaves.

Lo que en principio parece un puzzle muy complicado se simplifica bastante usando el sentido de águila. Cuando veas los esquemas en este modo, céntrate en el de la derecha, pues es donde van las cinco llaves. Usa los botones indicados para girar las llaves una vez estén en sus posiciones, y haz coincidir las líneas dibujadas en la puerta con las que hay en las llaves para tener acceso a la siguiente zona. Baja a la lúgubre biblioteca de Altair donde tras una siniestra escena conseguirás una llave más.

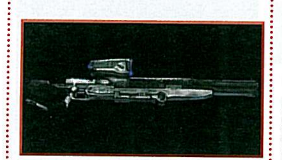
En la siguiente escena te limitarás a seguir las instrucciones de pantalla y carece de dificultad alguna, por lo que preferimos no contar nada y que seas tú quien descubra el final de esta aventura.



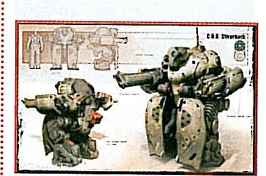




GRANADAS: Existen cuatro tipos:
- **INCENDIARIA (nueva):** Granada improvisada por los soldados de la C.G.O. durante la invasión Lambent. Con cierto parecido a un cocktail molotov por su carcasa metálica y su mecha en el extremo. Explota inmediatamente al impactar contra el enemigo o una superficie. Prende en llamas un área determinada hiriendo a todo aquel que se encuentre en ella.
- **DE TINTA:** Su explosión libera un veneno que afecta a un área con un radio medio. Si el enemigo se mantiene unos segundos en la nube de tinta, le provocará la muerte.
- **FRAGMENTARIAS:** Utilizadas para masacrar varios enemigos a la vez o para cerrar agujeros de emergencia. También se puede pegar en paredes o suelo para que al acercarse el enemigo explote. Se puede pegar al cuerpo del objetivo pulsando B. Se pueden portar cuatro en la campaña y dos en el multijugador.
- **DE HUMO:** Granada predeterminada en el arsenal. Explosión que genera una nube de humo que aturde. Al igual que la fragmentaria, se puede usar como mina de proximidad. Utilizada sobre todo para despistar y poder cubrirse ante situaciones comprometidas.



FRANCOTIRADOR LONGSHOT: Rifle francotirador de largo alcance. Creado por la C.G.O. en las Guerras del Péndulo. Usado posteriormente también por los Locust. De un único disparo por cargador, posee una mira telescópica integrada, que se activa con el gatillo LT, y sin soltarlo, pulsa el stick derecho para ampliar el zoom. La recarga activa perfecta aumenta el daño del disparo, reventando incluso cascos.



SILVERBACK (NUEVA): Originalmente máquina creada para cargar y descargar paquetes de gran peso. Posteriormente fue convertido en un mecha de uso militar para la Coalición. Equipado con un lanzamisiles en un brazo y una ametralladora gatling en otro. Puede ser equipado con otras armas. Tiene también una función de cobertura, de escudo. Para desplegarla, mantén pulsado el botón A. Punto débil: la parte trasera. Muy útil tanto para machacar hordas de Locust como Lambents.

MAPAS:

El multijugador es un modo de juego al que dedicarás horas y horas gracias a su dinamismo y variedad. Cuenta de salida con 10 mapas. Os los detallamos.

CHECKOUT: Este escenario nos llevará a luchar en un supermercado abandonado. Los propietarios de la tienda intentaron liquidar sus existencias con una rebaja por cierre en las semanas previas a las evacuaciones, pero finalmente tuvieron que marcharse y dejarla a su suerte. Será muy importante decidir correctamente qué hacer en cada momento debido a las distancias cortas entre pasillos. Nunca sabes por dónde te van a venir los contrarios. La selección de armas es clave, cubrirse será imprescindible para sobrevivir y cada movimiento influirá en el resultado.

GRIDLOCK: Esta calle en ruinas y cubierta de ceniza fue una vez un bullicioso destino turístico famoso por sus pintorescos hoteles y sus cafeterías con vistas al mar. Ahora, en lugar de agua hay un cráter quemado, que sirve como testimonio de todo lo que ha perdido la humanidad en Sera. Es como el antiguo Punto Muerto de las anteriores entregas pero de noche y mucho más oscuro.

DRYDOCK: Se ha escrito mucho sobre la belleza de la cultura de Sera, pero la gente suele olvidarse de todo el tejido industrial en el que la población se apoyaba. Este astillero está lleno de productos que no llegaron a ser entregados a sus destinatarios y de las herramientas necesarias para sostener la infraestructura de una sociedad como la de Sera. El punto más destacado es el casco oxidado de un carguero que nunca abandonará Drydock.

MERCY: Hacía años este mapa solía ser una bulliciosa plaza llena de gente, esta zona nunca logró recuperarse de los bombardeos de morteros UIR que sufrió durante las Guerras del Péndulo. Las hordas Locust lanzaron una cruel invasión poco después, y todos los habitantes tuvieron que ser evacuados. La plaza, abierta y de gran tamaño, está rodeada de pasajes resguardados y edificios. La posición más codiciada es un estrado elevado, por las potentes armas y la vista privilegiada que alberga, pero tendrás que ganártela a pulso y protegerla bien para lograr una ventaja duradera.

OLD TOWN: Varias zonas remotas de Sera lograron mantenerse al margen de la invasión Locust durante bastante tiempo. Pueblos isleños como este pudieron sobrevivir a base de la producción que sacaban de la pesca y de pequeñas granjas. Pero todo lo bueno llega a su fin, y con el tiempo fueron invadidos. Este mapa es de los mejores para desarrollar estrategias en equipo. Cuenta además con múltiples áreas ideales para situaciones tanto de ataque como de defensa. Un plan bien ejecutado tendrá su recompensa, y un enemigo desprevenido puede ser atraído fácilmente a una trampa.

OVERPASS: Los Lambent se extienden por todo el planeta Sera, que se está haciendo añicos. El suelo que hay bajo este olvidado paso elevado se está desintegrando, y toda la manzana de edificios se derrumba con él hacia una gran caverna subterránea. Ten cuidado con los derrumbes si no quieres morir antes de tiempo. Para evitarlo, dirígete a terreno elevado. Los combates en este escenario dinámico se suelen centrar en la zona elevada, donde los equipos pueden ponerse a cubierto y aprovechar el cobijo y las armas de posición. Pero

MISIONES DE GREMIO:

Los diferentes gremios nos propondrán una serie de misiones secundarias opcionales. Mejor tener a la gente contenta.



MISIONES DE ASESINOS

A las misiones de asesino se accede desde los edificios en los que se esconden tus compañeros.
Para desbloquear cada una de estas misiones debes hacer que un asesino alcance el nivel 10.
Entra en la guarida y elige un jefe de la guardia para hablar con él y así comenzar la misión.

EL GUARDIÁN 1ª PARTE

100% *No entres en conflicto durante la infiltración.*

Ve la mercado y, después de hablar con el comerciante, usa el sentido de águila para buscar influencia templaria en el mercado. Fíjate en las cajas para obtener pistas. Después de hablar con el segundo mercader, ve a la casa del ricachón. Si evitas entrar en peleas abiertas durante el camino, conseguirás el 100% de la sincronización.

EL CAMPEÓN 1ª PARTE

100% *Quédate en los tejados durante el seguimiento.*

Sigue a tu compañero y su protegido sin bajar de los tejados. Cuando llegues al destino, protege al impresor y vuelve a ver como está tu pupilo para terminar la misión.

LA ACTRIZ 1ª PARTE

100% *No dejes que tu aprendiz resulte herido.*

Cuando llegues al primer punto de control, equípate con cuchillos arrojadizos y encarámate al tejado. Sigue a tu objetivo desde allí y usa los cuchillos para acabar con quienes se acerquen a tu protegido sin llamar la atención. Sigue a la actriz hasta el siguiente punto. Después de que ella acabe con su víctima, usa la vista de águila y sigue su rastro por la parte izquierda del teatro.

EL DIÁCONO 1ª PARTE

100% *Localiza al representante de la Iglesia al primer intento.*

Acompaña a tu discípulo a la zona marcada en verde en el mapa y allí usa la vista de águila para localizar al religioso. Está subiendo la escalera a la derecha. Dirígete a la siguiente zona y habla con el miembro de los asesinos. Después de su error, escolta a tu pupilo al lugar donde debe depositar su carga.

EL VISIR 1ª PARTE

100% *Gana la carrera en la primera parte de la misión.*

Demuestra a tu aprendiz que aún estás en forma en una carrera por los tejados. Cuando termine la carrera, sigue al guardia templario sin que te descubra y observa lo que hace. Sigue al templario y después de darle alcance, devuelve la mercancía al visir.

LA EMBAUCADORA 1ª PARTE

100% *Evita que muera ninguna gitana.*

Sigue a tu pupilo hasta encontrar a la gitana y escóltala defendiéndola de los ataques. Cuando llegue a su destino, y después de la secuencia, protégelas de los guardias sin matar o herir a estos. Usa tus manos desarmadas para hacer contraataques, pero sin llegar a devolver los golpes.

EL GUARDIÁN 2ª PARTE

100% *Evita ser descubierto antes de la reunión.*

Sigue a tu señuelo hasta su encuentro con los templarios. Mata al guardián que huye y vuelve a ayudar a tu pupilo. Acaba con el guardián para concluir esta misión definitivamente.

EL CAMPEÓN 2ª PARTE

100% *No dejes que el heraldo resulte herido.*

Habla con el heraldo local para ponerle sobre aviso. Protégelo de los ataques templarios y cuando el campeón lo utilice como rehén, distráelo para que tu aprendiz acabe definitivamente con su vida y con esta misión.

LA ACTRIZ 2ª PARTE

100% *Mata a la actriz antes que tu aprendiz.*

Sigue a tu pupilo y acaba con la actriz, si es posible, antes de que lo haga tu pupilo. Con la actriz asesinada, huye de la zona para dar este capítulo por concluido.

EL DIÁCONO 2ª PARTE

100% *Mata a tu blanco con la cuchilla oculta.*

Acompaña a tu pupilo en busca del rastro de Ciryl de Rodas usando tu vista de águila. Cuando lo encuentres, síguelo hasta el final de la emboscada y acaba con él usando la hoja oculta.

LA EMBAUCADORA 2ª PARTE

100% *Acaba con ella usando veneno.*

Usa el sentido de águila para encontrar pistas que te lleven hasta la taimada mujer. Cuando la encuentres, lo mejor es que uses un dardo venenoso para acabar con su vida.

EL VISIR 2ª PARTE

100% *Alcanza a tu pupilo en menos de un minuto y sin entrar en combate.*

Corre a través del bazar hasta que alcances a tu pupilo. Síguelo y lucha con cuantos guardias te salgan al paso hasta que alcances al visir. Dale muerte para acabar definitivamente esta misión.

LADRONES Y MERCENARIOS

Accede a estas misiones desde los cuarteles generales de los ladrones y mercenarios disperos por la ciudad. Habla con la persona indicada en tu HUD para desbloquear las misiones.

LADRONES: EN BOCA CERRADA

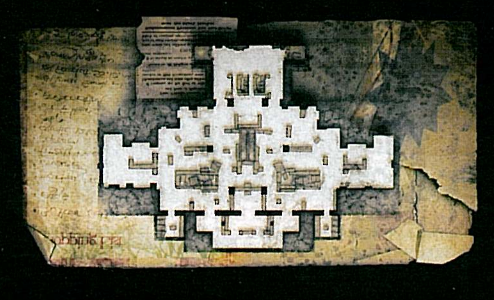
100% *Aleja al benefactor de la zona segura usando la ayuda de los ladrones.*

Contrata a un grupo de ladrones para distraer a los guardias y jenizaros. Identifica al contacto y síguelo hasta el benefactor. Vuelve a usar a otro grupo de ladrones cercanos para distraer de nuevo a los guardaespaldas y acaba con él. Registra su cuerpo para concluir.

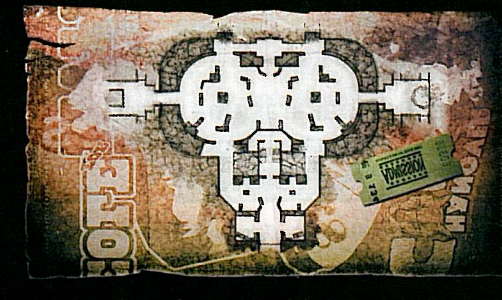
MERCENARIOS: HIJO DESVENTURADO

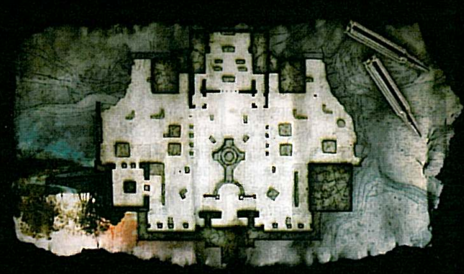
100% *No dejes que te descubran.*

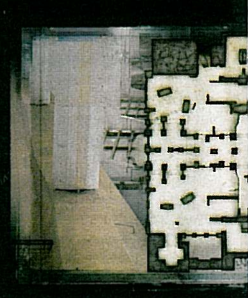
Sigue a los mercenarios hasta el lugar donde retienen al hijo de uno de ellos, junto con el resto de compañeros. Acaba con los guardias y recoge al malherido hijo de tu acompañante. Llévalo al médico intentando evitar a los guardias que encontrarás en el camino. Llama a tus asesinos para que la tarea te sea más fácil. No te detengas, la vida de la víctima no

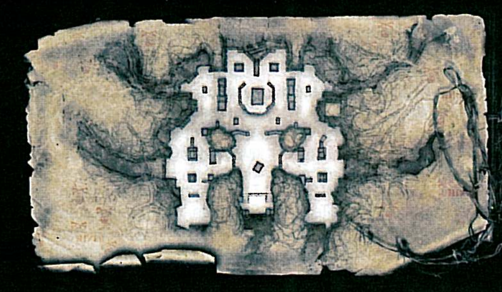












conquistar esa posición elevada clave puede suponer una trampa, principalmente porque el equipo que se quede en la parte baja probablemente utilizará morteros y martillos del alba para recuperar el territorio perdido.

SANDBAR: Este puesto de vigilancia solía tener una vista privilegiada del lejano y precioso horizonte. Era considerado por muchos una fortificación impenetrable debido a su impredecible costa y a los constantes cambios de los bancos de arena en sus aguas poco profundas. Y de hecho, era tan resistente que nunca llegó a caer cuando llegó la invasión Locust. Simplemente quedó abandonado cuando la humanidad huyó de una amenaza que nadie fue capaz de predecir.

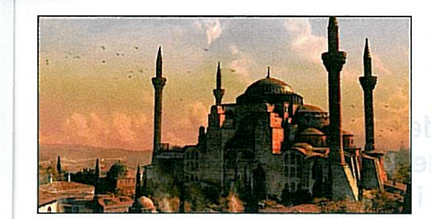
TRASHBALL: Este estadio de los Cougars, antiguo equipo de Cole, fue eje fundamental durante un tiempo de la vida de un héroe diferente, que luchaba por la fama, el honor y la gloria en lugar de pelear por sobrevivir. Ya no se oyen vítores en las gradas sino un silbido melancólico del viento entre los asientos vacíos. Será importante conseguir los puntos del mapa claves para estar en ventaja sobre los jugadores que correteen por el campo. El marcador sigue registrando cada punto que se gana, pero los desgastados cables que lo sostienen también lo convierten en una trampa para cualquiera lo suficientemente estúpido como para ponerse debajo de él.

HOTEL: Los habitantes de Sera no se conformaban con poco. Esta isla-resort solía alimentar sus opulentos gustos. La infección Lambent, que se extiende por el mundo, también ha llegado hasta aquí. Ni la arena de las playas se libra de la invasión. Las mareas las inundan y fieros vientos sacuden los muros de las edificaciones humanas.

TRENCHES: Los Locust han comenzado a cavar minas y túneles en la roca de Deadlands, intentando imitar los pasajes subterráneos de la Hondonada a la que una vez llamaron hogar. Pero este duro entorno es igual de despiadado que los enemigos a los que se enfrentan. Las trincheras de los Locust son pequeñas y estrechas, pero permiten una visibilidad que llega hasta la otra punta del campo de batalla. La colina central lleva a un búnker fortificado, que supone un punto de vista privilegiado y en el que el francotirador One Shot puede hacer estragos. Una vez que se conquista, es difícil perderlo, a no ser que el equipo enemigo pueda camuflarse al pasar la tormenta de arena, que deja a todos los jugadores ciegos por un corto periodo de tiempo.







aguantará mucho tiempo. Cuando llegues al galeno, protégele del resto de guardias que irán llegando para terminar la misión.

MISIONES PIRI REIS

Accede a la tienda de este personaje para hacer misiones para este comerciante de materias peligrosas. (No te encontrarás con él hasta que hayas avanzado un tanto en la aventura principal).
Al ir realizando estas misiones, desbloquearás material para comprar en su tienda.

ELABORACIÓN DE BOMBAS

Nos encontramos ante otra misión de tutoría. En esta ocasión aprenderemos a usar los bancos de trabajo para fabricar bombas y armas. Fabrica la bomba que te pide Yusuf para concluir el tutorial. Aprovecha para hacerte con algunos ingredientes. Ve al bazar a hablar con Piri Reis y concluir la misión.

SEÑUELO DE HUMO

100% *No mates a nadie excepto a tus blancos.*

Lanza un señuelo de humo al lugar indicado y espera a que los guardias se acerquen a investigar lo que ocurre. Cuando les hayas distraído, ve al siguiente punto en el tejado y repite la operación. Ejecuta a los dos guardias que acuden a investigar la zona y huye de esta ubicación.

PETARDOS

100% *Provoca al menos dos conflictos entre bizantinos y otomanos.*

Ve al lugar que se te indica en el mapa para aprender a usar los petardos como distracción. Si consigues que tanto bizantinos como otomanos escuchen el ruido y acudan al lugar, provocarás un enfrentamiento entre las dos facciones.

SITUACIONES DIFÍCILES

100% *Evita ser descubierto.*

Dirígete al punto de control señalado en el mapa, selecciona como objetivo al guardia que está de patrulla y lanza una bomba adhesiva a su espalda antes de que te detecte. Abandona la zona antes de ser descubierto para completar esta misión.

CORTINA DE HUMO

100% *No mates a nadie.*

Ve al punto de control, para desde allí, usar una bomba de humo para cegar a los guardias. Entra en el patio y lanza otra bomba para neutralizar al segundo grupo. Cuando lo consigas, saquea el cofre que protegen y escapa de la zona para concluir la misión.

ABROJOS

100% *No nades.*

Para ayudar a nuestro aliado a huir de sus perseguidores, usaremos la bomba de abrojos. Lánzala al punto indicado y acaba con los guardias antes de que se enteren de qué les pasa en los pies. Huye de la zona. Para facilitarte la huida, puedes soltar otra bomba de abrojos que frenará a tus perseguidores o incluso señuelos de humo.

CABLE TRAMPA

100% *Mata únicamente al mandatario corrupto.*

Alcanza el punto de control equipado con tu nueva bomba fétida, coloca el cable trampa y espera pacientemente a que el objetivo la pise. Huye de la zona lo más rápido que puedas.

Lo mejor que puedes hacer es tirarte al agua. Evitarás que te sigan los jenízaros y además te darás un baño, que seguro no te viene mal después de usar la bomba fétida.

ESTRAMONIO

100% *No uses otra arma para matar a los enemigos.*

Con el estramonio en tu poder ve al punto de control para localizar a tu siguiente víctima. Acaba con todos los guardias y con tu objetivo usando estas letales bombas venenosas.

BOMBAS DE FRAGMENTACIÓN

100% *No mates a nadie.*

Dirígete al marcador. Una vez allí, lanza la bomba contra la pared para que rebote y llegue a la zona elegida. Escapa de la zona para terminar esta breve misión y desbloquear la carbonilla en la tienda de Piri Reis. Esta será la última misión de esta línea.

SIN GLIFOS

Una de las misiones secundarias de anteriores entregas de la franquicia nos proponía explorar distintas localizaciones de cierta relevancia hasta encontrar un pequeño glifo que nos permitía acceder a una parte de un gran secreto escondido -no sin antes resolver una serie de rompecabezas y puzles-. La novedad en este ***Revelations*** es la desaparición completa de esta tarea, quedando tan solo las meorias y los tesoros por descubrir en la inmensa ciudad de Constantinopla.

Serán un total de 106 tesoros y 100 memorias las que encontraremos desperdigadas por los tejados. Demasiados como para listarlos en las páginas de esta misma guía. ¡No os lo íbamos a dejar todo hecho!

MULTIJUGADOR

Como en su predecesor, en ***Revelations*** encontraremos un extenso modo multijugador que nos permitirá batirnos contra asesinos de todas partes del mundo. Se siguen las líneas maestras ya marcadas, pero dando rienda suelta a las opciones de personalización de nuestro personaje, tanto en lo referente a su apariencia como en cuanto a las armas que porten (tanto la principal como la secundaria).

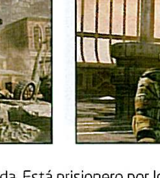
Nuevos modos de juego

- Combate a muerte: todos contra todos con objetivos, similar a uno de los modos de *La Hermandad*, pero sin que nuestro skin se repita y sin brújula que nos vaya guiando. Además se trata de mapas más pequeños.
- Asalto de Artefacto: Similar a Capturar la bandera, pero adaptándolo a las condiciones de la franquicia.

PASO A PASO:

En esta guía hallarás una descripción minuciosa de todo lo que te vas encontrar en el Acto 1 de esta nueva entrega de Gears of War.





Tras la destrucción de la ciudad insignia Jacinto, la supervivencia se ha complicado aún más, no solo para los humanos sino para los Locust también. Desorientada y sin un lugar fijo donde asentarse, la población se distribuye en campamentos y en el acorazado Sovereign de la C.G.O. Os ofrecemos el paso a paso del Acto 1.

ACTO 1

PRÓLOGO. PASADO PROBLEMÁTICO: Eres Marcus Fénix. Te encuentras dentro de una celda. De repente llega Anya Stroud para sacarte de ahí. Te trae el mensaje de que tu padre te necesita y sale corriendo. Te muestras perplejo ante lo ocurrido. Un aura extraña te invade.

Tras este vídeo introductorio, sal de tu cuarto de la prisión. En la celda de la derecha contigua a la tuya, hay una placa de la C.G.O. Patea la puerta con la X y recógela (1). Avanza por el pasillo. Saltará otro vídeo. El científico Adam Fénix se muestra muy alterado. Te habla sobre la importancia de salvar su investigación.

Tienes que defender las escaleras hasta que venga ayuda. Machaca todas las hordas de enemigos que aparezcan. No te preocupes por la munición en este momento porque tendrás balas infinitas. Tras varias oleadas de Locust aparece el Corpser. De repente aparece el helicóptero Raven para salvarte pero es alcanzado por un proyectil y choca contra el edificio. Da la impresión de que Adam Fénix no sobrevive...

Te despiertas en el acorazado Sovereign. Todo ha sido un sueño. Te llaman por megafonía. Pero primero tienes que ir a buscar a tu mejor amigo Dom.

CAPÍTULO 1. ANCLADO:

"2 años después de hundir Jacinto"

En la mesa de tu camarote encontrarás un billete de 20 dólares (2) que te ha devuelto Dom.

Sal del cuarto. A paso lento, entra en el camarote del pasillo a mano izquierda. Encima de una tabla adjunta a la silla de revisiones médicas encontrarás un coleccionable: el informe psiquiátrico de Dom (3).

Sal de esta habitación. Sigue avanzando por el pasillo y entra en la segunda puerta de la izquierda. Allí encontrarás, encima de la mesa, un formulario de solicitud de Baird (4).

Ahora sal y vuelve unos pasos para atrás en el pasillo. Abre la puerta que está cerrada. Ahí dentro está Dom cultivando. En su camarote no hay nada destacable. Continúa por el pasillo y sube las escaleras. Es el turno de buscar a Jace. Si quieres puedes interactuar con la máquina de trashball y la espendora de alimentos.

Saltará una escena al encontrar a Jace. Una vez finalizada, tienes que reunirte con Anya Stroud. Sube las escaleras y abre la puerta que tienes ante ti. En la sala grande puedes interactuar con el piano. Cruza la sala y a mano derecha te encontrarás con Anya.

En el vídeo se muestra una charla entre vosotros. Anya te informa de que el Presidente Prescott está vivo -se creía que había muerto hace meses-. Está llegando al barco en un Raven. Anya se une al grupo. Ya sois cuatro camaradas. Tienes que ir al helipuerto a reunirte con Prescott. Dirígete a la puerta que se encuentra al final del pasillo de la sala grande, al lado del piano. Comienza la acción.

Sal a la cubierta y despéjala de enemigos. Los enemigos son Lambent, criaturas infectadas por la imulsión. Son explosivos así que mejor no estar cerca cuando revienten. Una vez aclarada la cubierta, sube el ascensor. Entra en el puesto de control y activa la palanca.

En esta escena se ve llegar al Raven de Prescott. Te entrega un DVD que te recomienda visionar.

Dirígete a la CIC para ver el mensaje que te ha dado Prescott. Pero antes tendrás que acabar con el nuevo abordaje de enemigos. Una vez muertos todos los Lambents, sube las escaleras del fondo a la derecha. Una vez arriba, verás unas cajas a mano izquierda. Destrúyelas a disparos y coge las granadas y la munición. Ve a donde están tus compañeros. Entra por la puerta.

Presta atención a esta escena. Es muy importante. Adam Fénix te pide ayuda. Está prisionero por los Locust. Tiene una solución para los Lambents. El planeta Sera se muere. Ahora tienes un nuevo objetivo personal: quieres encontrar a tu padre.

Defiende el nido de Raven. Una vez despejada la zona. Baja de nuevo por las escaleras por las que saliste a cubierta y dirígete al alojamiento del capitán. Una vez abajo, coge el extintor y apaga el incendio. Sigue avanzando y matando todo a tu paso. Llegarás al cuarto del capitán.

Michaelson está muerto. Le dices a Prescott que se esté quieto ahí.

CAPÍTULO 2. ABANDONEN LA NAVE:

Dirígete al helicóptero. Avanza por el pasillo y cárgate a los pólipos. Al final del pasillo, antes de entrar en la sala que está siendo atacada, tienes un cargamento de munición. Adéntrate en la habitación y elimina a los enemigos. Sigue avanzando. Llegarás a un portón. Ábrelo.

Entra en la sala que está en llamas y ahumada. Salta el muro y cruza hasta el gran almacén. Más enemigos. Cuando llegues a donde está el helicóptero Raven, tendrás que activar dos ascensores.

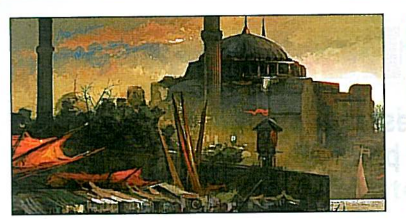
Sube al puesto de mando y pulsa la palanca. Sal por la otra puerta de la sala de control y sigue por el camino. No tiene pérdida.

Un tentáculo se carga el Raven, así que tu objetivo cambia. Ahora defiéndete de él. Antes de bajar a la zona de acción, hay un botón iluminado azul que puedes pulsar para bajar o subir unas protecciones para cubrirte. Una vez a salvo, busca el otro interruptor del ascensor. Sube las escaleras del fondo y llegarás a otro puesto de mando. Activa la palanca.

Sube a la cubierta en el ascensor del Raven. Más enemigos. Abre las válvulas del riego para apagar los incendios y poder salir de ahí. Al lado derecho del primer fuego se encuentra la válvula. Gírala. Ahora cruza por donde estaba el incendio. Avanza por ese amplio pasillo y encontrarás la siguiente válvula a mano derecha. Haz lo mismo que antes. Cruza.

BOMBAS:

Una de las grandes novedades de esta entrega es la posibilidad de crear nuestras propias bombas, con distintos efectos según ingredientes.



La fabricación de bombas es otra de las novedades en esta entrega de *Assassin's Creed*. Se componen de cubierta, pólvora y efectos. La combinación de estos tres materiales resultará en bombas únicas para cada necesidad.

CUBIERTAS

Resulta determinante a la hora de seleccionar el tipo de explosivo que crearemos. Es el envoltorio del explosivo.

Bolsa Adhesiva
Es una bolsa de cuero recubierta de resina y provista con una mecha de 5 segundos. Se puede pegar en casi cualquier superficie.

Cable Trampa
Esta cubierta está rodeada por unos filamentos que hacen que el más ligero roce provoque su deflagración. Es el equivalente a las minas de contacto que se utilizan en las guerras actuales.

Proyectil con mecha
Clásico, pero no por ello menos útil. Después de prender la mecha explotará en 3 segundos. Una explosión retardada.

Proyectil de impacto
El hecho de estar fabricado con arcilla de terracota lo convierte en un explosivo frágil, que explota al contacto con el objetivo.

PÓLVORA

Determina el alcance que tendrá nuestro explosivo. Decide si quieres afectar a un amplio radio o a un objetivo concreto.

Pólvora Británica
Explota con un gran radio, lo que permite afectar a una zona muy amplia.

Pólvora Árabe
De alcance medio, explota causando daño en un radio limitado.

Pólvora India
Es la de alcance más corto. Útil cuando quieres dañar a objetivos muy concretos.

EFECTOS

Se trata del toque final para nuestra bomba. Aquí decidiremos el efecto que tendrá sobre el objetivo.

Abrojos
Rellena tu bomba con estos clavos para que al explotar dejen indefenso a cualquiera que pase por encima.

Aceite de Mofeta
Impregna a tu objetivo con este maloliente aceite dejando a tus enemigos aturdidos y haciendo que sus compañeros se alejen por el mal olor que exuda. Útil cuando quieres matar a un objetivo que va protegido.

Azufre
Úsalo para fabricar petardos con los que llamar la atención de los guardias hacia los lugares que más te interesen.

Carbonilla
Combinada con la pólvora, provoca una explosión letal.

Fósforo
Inclúyelo en tus bombas para crear una densa humareda negra. Muy útil para las huidas.

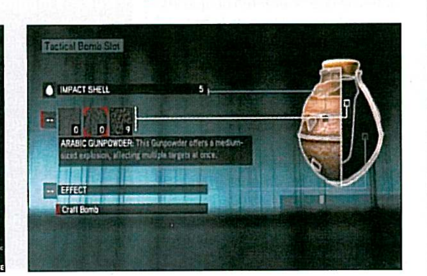
Metralla
Se utiliza para causar el mayor daño posible dispersando fragmentos metálicos al explotar.

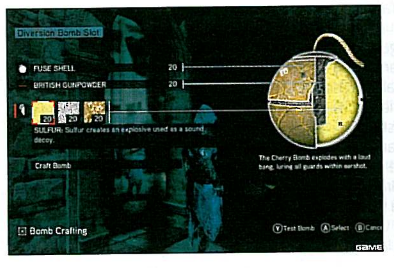
Monedas de Pirita
Este falso oro creará la ilusión de monedas cayendo, lo que atraerá la atención.

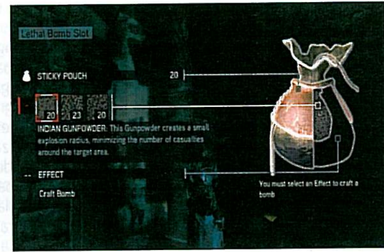
Polvo de Estramonio
Envenenará al que respire su gas después de la explosión.

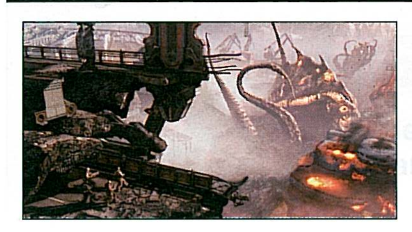
Sal de Petra
Una señal de humo que sirve de excelente señuelo.

Sangre de cordero
Confunde a tus enemigos haciendo explotar una bomba llena de sangre. Pasarán unos valiosos segundos hasta que se den cuenta de que la sangre no es suya.













Coge el extintor y apaga el fuego que está ante ti y sigue avanzando. Hace acto de presencia el Leviatán. Te mandará a la zona interior del Sovereign. Tendrás que volver a salir a la cubierta. Avanza por la pasarela. Cruza la sala de máquinas y patea dos veces la puerta que está medioabierta. Machaca a los Lambent hasta que aparezca el puente por el que puedas cruzar.

Una vez en cubierta, ve en busca del Silverback. Lo encontrarás en una especie de garaje. Activa la palanca y accede. Antes de montarte, recoge a mano izquierda el Manual del Silverback (5). Destroza el portón de la derecha. Pégale una patada o destrúyelo con un misil.

Aparecerá el Leviatán. Tienes que matarlo. Dispárale al ojo y evita sus bocados. Éstate atento a la barra de calentamiento de tu ametralladora. La podrás enfriar pulsando RB. Es recomendable que no estés quieto mucho tiempo en un mismo sitio porque sino es más que probable que te machaque.

Mientras aguantas a que el otro pelotón venga a ayudarte, sigue eliminando enemigos. Baird y compañía te librarán del Leviatán a tiempo. Tú solo tienes que sobrevivir e ir dañándolo en los ojos y la boca.

Una hora antes...

CAPÍTULO 3. BIENVENIDOS:

"Hanover, antigua residencia de Cole. 14:27 horas"

Ahora manejas a Cole. Acompañado de Samantha, Baird y Carmine, tendrás que ir en busca de supervivientes. Sigue avanzando. A mano izquierda encontrarás una verja metálica un poco abierta, patéala y encontrarás dentro del patio otro coleccionable, el diario personal de Kevin Mahoney (6). Si has recogido los objetos que te indica esta guía, te saltará el logro "Coleccionista" (5G). Sal y sigue andando por la carretera de piedra.

En esta escena se ve tu llegada a un campamento de supervivientes. Pediréis ayuda y suministros pero el vigilante no os dejará pasar. Tendréis que buscaros la vida por otro lado.

Avanza por el callejón. Tienes que encontrar el centro comercial. Abre el portón con dos patadas y entra en el parque de columpios. Puedes lanzarte por el tobogán si quieres. Solo tienes que subirte y pulsar el botón X.

Aparece el primer tallo Lambent en acción. Destruye los nidos que tiene pegados para acabar con él. Mata también al resto de enemigos. Una vez los tallos estén petrificados, sal del parque por el lado opuesto al que entraste. Avanza por la calle. Llegarás a una valla de alambre de pinchos. Acércate y pulsa X. Cruza. Aparecen más enemigos. ¡A por ellos! Limpia el aparcamiento. Luego dirígete a la tienda de comestibles. Ponte enfrente del portón y pulsa X para abrirlo. Para pasar a la siguiente sala, sierra los dos tablones de madera anclados en la puerta.

En esta tienda de comestibles hay otro coleccionable: una lista de la compra (7). Se encuentra a la derecha del pasillo principal, cerca de unas máquinas de comida y bebida, encima de una de las cintas transportadoras de supermercado.

Sigue avanzando por la tienda. A mano derecha encontrarás un retrato de Cole con el que poder interactuar. A su lado hay una gorra. Cógela y decide si quieres ponértela normal o del revés.

No paran de salir tallos Lambent. Avanza a la sala grande y acaba con ellos. Al fondo de la sala encontrarás una puerta cerrada con una cadena. Acércate y pulsa X. Cole serrará la cadena. Antes de pasar por la siguiente puerta. A mano izquierda hay una sala con unos ordenadores. Entra a través del ventanal. Ahí podrás conseguir un poco de munición si te ves muy apurado. Ahora ya puedes aproximarte a esa puerta que está cerrada. Pasa a la siguiente habitación.

Tu nuevo objetivo será ingeniártelas para mover la taquilla que está volcada. A priori parece tarea imposible. Lo que tienes que hacer es serrar la caja grande que está pegada a la puerta metálica levadiza. Ahí hay un interruptor. Actívalo. Dentro verás un mecha cargador.

Móntate y dirígete a la taquilla gigante que está en el suelo. Patéala. Ahora ve a la sala de ordenadores que está a la derecha. Ahí encontrarás una placa de la C.G.O. (8) encima de la mesa, un lanzagranadas y una caja de munición en el suelo. Bájate de la máquina y recógelos.

Una vez hecho, es el momento de cumplir los objetivos. Tienes que abrir las puertas del muelle y coger los suministros con el cargador. Por si te vienen bien, en la sala hay un par de granadas fragmentarias.

Verás que hay tres puertas. Tienes que destrozar de una patada la que se encuentra a la izquierda del todo. Es la única por la que puedes bajar con los suministros. Una vez abierta la puerta, agarra la caja de alimentos con el botón A y dirígete a la salida. Antes de proseguir, elimina a los enemigos.

Cuando lo completes, arrímate al coche que te bloquea el paso y dale una patada. Sigue avanzando hacia la furgoneta montado en el cargador. Haz lo mismo que acabas de hacer con el coche. Patada al canto y continúa para adelante. Lleva el paquete de suministros al humo azul de la bengala.

Entra una corta escena. El helicóptero KR Siete Cero se encarga de recoger la caja. El pelotón se marcha por tierra.

CAPÍTULO 4. AYUDA:

Comienza un nuevo capítulo en Hanover. Tu objetivo es ir al almacén. Avanza por la carretera que se extiende ante ti. No te preocupes por el tramo derruido. Atraviésalo sin más. Detrás de la camioneta de la derecha, tienes un francotirador y una caja de munición. Las balas te harán falta. Un poco más adelante podrás coger un par de granadas fragmentarias.

Sigue avanzando por la calle. Nuevo objetivo: ayuda a los supervivientes a repeler el ataque. Ten cuidado con el enemigo gigante y la bola amarillenta que lanza. Si te da, te deja muy rojo, casi a punto de morir. Las granadas te vendrán bien contra él. Lo mejor es no estarse quieto y moverse de muro en muro para evitar su ataque. Cuidado también con los Lambent reptiles que es probable que te pillen despistado y te hieran. Sigue eliminando enemigos. En la parte izquierda del escenario,

LUGARES SECRETOS:

Los mayores secretos solo están disponibles para los asesinos más avezados... O para aquellos que tengan en su poder esta guía.

Completando las memorias de Ishak Pasha desbloquearás la entrada a la famosa iglesia. Consigue realizar el recorrido completo en menos de seis minutos para conseguir el 100% de sincronización. Lo mejor para completar la misión con éxito es que dejes la cámara a su libre albedrío. Te será de gran ayuda girando en el momento oportuno para mostrarte el camino a seguir. Una vez completado el nivel, conseguirás la armadura de Ishak Pasha como premio por tu hazaña.

Utiliza las cajas que tienes justo enfrente para escalar la pared. Salta las tres vigas que verás nada más subir, y en la última de ellas salta a la pared que ahora queda a tu izquierda. Deslízate a la izquierda de esta columna, y desde allí haz un salto de espaldas a la siguiente. Repite la operación para volver a saltar a la pared de enfrente y continúa a la izquierda.

Cuando no puedas seguir, salta desde allí a la lámpara colgada del techo. Desde esta, dirígete a tu derecha y salta a la viga de madera. Camina por esta hasta el hueco de la pared y salta de viga en viga hasta el suelo. Entra en la sala principal de la catedral y cuando acabe la animación sube por la pared usando las cajas que quedan justo enfrente de ti. Cuando no puedas subir más, salta de espaldas a la lámpara, y desde esta a las siguientes para continuar por la pared.

Encarámate al andamio y sigue su camino hasta llegar a la tirolina. Baja por ella y después de pasar el primer punto de control sube por la estructura de madera. Ve a tu izquierda hasta colocarte debajo de la valla rota. Utiliza ese hueco para subir al siguiente nivel. A tu derecha hay un hueco en la pared por el que debes pasar, y desde allí usar el salto largo en el farol colgado.

Sigue hasta la siguiente sala y ayúdate de los barriles puestos en la pared para llegar a la grieta de la pared. Usa esa grieta y las siguientes para rodear este muro. Cuando no puedas avanzar más, haz de nuevo un salto de espaldas para subirte a la lámpara. Deslízate por la tirolina hasta la siguiente zona. Salta a la primera viga de madera, desde ahí recto a la segunda y desde ésta a la que ahora queda a tu izquierda. Desde esa viga salta a la siguiente y vuelve a hacer un salto largo para superar el hueco en el suelo. Pasa a la siguiente sala y trepa el pequeño muro ayudándote con los barriles. Desde la siguiente habitación, salta desde los barriles a la viga larga y camina por ella a tu izquierda para trepar por la estructura de madera.

Desde arriba, salta de espaldas a la siguiente viga y sube por el andamio hasta alcanzar la grieta. Trepa por ella a tu izquierda hasta que no te sea posible avanzar más, sube una posición y salta desde allí a la lámpara. Usa la tirolina para alcanzar la plataforma, sube por el andamio de madera y desde arriba usa los salientes para avanzar a tu derecha.

Cuando llegues al final sube todo lo que puedas, salta a la lámpara que queda a tu espalda y desde esta a la siguiente. Desde allí, tienes acceso a la última lámpara que es el objetivo final de esta frenética carrera. Haz un salto de fe al hueco que se abre en el suelo y disfruta de tu recompensa.

LIBROS:

Todo título de esta franquicia se ha caracterizado siempre por ofrecer libertad de acción y toneladas de secretos. Uno de los más interesantes en esta ocasión

Tal y como la saga nos tiene acostumbrados, además de la historia principal y las misiones secundarias, se nos da la oportunidad de buscar ciertos tesoros que nos recompensarán con importantes mejoras para nuestro personaje. En ésta ocasión, nos ofrece la oportunidad de encontrar una serie de libros hábilmente ocultados por los antepasados de Marco Polo a lo largo de las calles de la ciudad.

Oportunamente marcados en el mapa encontraremos el icono de unos libros que nos indicarán el lugar exacto donde empezará cada una de nuestras búsquedas. En todas y cada una de ellas tendremos que encaramarnos a lo más alto de la torre indicada para tener una mejor vista del terreno desde las alturas. Desde allí, y usando nuestra vista de águila divisaremos algunos símbolos que nos indican donde podemos encontrar enterrado el libro en cuestión.

Para localizar el símbolo correcto basta con dejar la vista puesta sobre él unos segundos. Si desaparece, repetiremos la operación con otro símbolo hasta que encontremos el correcto. Sabremos cual de ellos es cuando transcurridos esos segundos un viso nos diga que hemos encontrado el libro que buscábamos. Basta con descender de la torre, preferiblemente con un salto de fe, y dirigirnos al sitio marcado para desenterrar el ansiado tesoro y poder proseguir nuestra aventura.

La pasión por los libros de Ezio Auditore está grabada en sus genes, como descubriremos a lo largo de esta aventura, y la recompensa por encontrar esta serie de incunables será el acceso a la catedral de Santa Sofía, que una vez completada nos dará a su vez acceso a una armadura imposible de conseguir de otro modo. Aunque sólo tendremos que encontrar unos pocos libros para completar ésta parte del juego, la recompensa es lo suficientemente atractiva como para tenernos entretenidos durante buena parte de la aventura.

Para hacer éstas misiones sube a lo más alto de las torres marcadas en el mapa con el símbolo de un libro abierto dentro de un recuadro negro. Desde allí arriba, usa la vista de águila para encontrar las pistas que te llevarán al libro que buscamos. Cuando lo hayas localizado, sólo tienes que bajar de la torre correspondiente y dirigirte al punto donde se encuentra el libro para recogerlo.
Estas son las misiones que encontraremos.

SEÑALES Y SÍMBOLOS 1ª PARTE

SEÑALES Y SÍMBOLOS 2ª PARTE

SEÑALES Y SÍMBOLOS 3ª PARTE

LOS SÍMBOLOS DE POLO: IGLESIA I

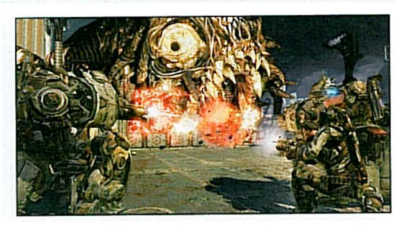
LOS SÍMBOLOS DE POLO: IGLESIA II

LOS SÍMBOLOS DE POLO: FORO DEL BUEY

LOS SÍMBOLOS DE POLO: ARSENAL

LOS SÍMBOLOS DE POLO: ACUEDUCTO

LOS SÍMBOLOS DE POLO: HIPÓDROMO









se encuentra un lanzagranadas. Contra estos Lambent grandes es muy útil.

Cuando hayas acabado con todos y camines un poco hacia adelante arribarás a un campamento. Saltará un vídeo. Tras una charla con ellos, por fin os dejarán entrar.

Ya estás dentro del campamento de supervivientes. Sigue a la líder. Mientras avanzas a paso lento, verás a personas entrenando el tiro. Te abren el portón. Continúa detrás de ella. Entra en el edificio. Cuando llegues a una sala del almacén donde ya puedes andar rápido y correr, ve a la derecha. Revisa el interior del contenedor del fondo. Dentro hay un lanzagranadas y justo al lado un coleccionable, un recorte del periódico Times-Tribune sobre Cole (9).

Vuelve hacia atrás y ve con tus compañeros. Antes de dirigirte a la puerta, entra en el almacén de la izquierda, ahí encontrarás munición de Lancer, Gnasher y Hammer-bust, además de granadas de fragmentación. En la zona derecha de la puerta, también encontrarás munición de la escopeta y una caja.

Ahora sí, cruza la puerta. La líder te muestra los suministros que os va a dar. Llamaréis al helicóptero para que venga a por ellos. Mientras llega, tendrás que ir al estadio de los Cougars, equipo donde jugaba Cole Train. Ve hacia la derecha. El superviviente que está al lado del portón os abrirá.

Nada más entrar, ve hacia la izquierda, baja los tres escalones de madera y ahí al fondo, al lado de un cádaver, hay otra placa de la C.G.O. (10). Recógela. Ahora puedes proseguir tu camino. Saldrán enemigos de todo tipo, tallos incluidos. Acaba con ellos. Por el escenario encontrarás un francotirador y un lanzagranadas. Dírigete al fondo del puerto. A la derecha está el portón por el que te tienes que abrirte paso.

Una vez dentro, si quieres más munición de lanzagranadas, al final de la sala tienes. Continúa por la única puerta accesible. Mientras llegas al estadio, oirás bromas entre los compañeros de equipo por el paso de Cole como jugador de Trashball. Cruza la pasarela. Acércate a la entrada.

Salta un vídeo. Mientras el pelotón intenta abrir la puerta, saldrán tallos del agua y destruirán el puente. Tienes que destruirlos. Protégete tras los sacos y machaca a los Lambent. Cuentas con una caja de munición y granadas fragmentarias a mano izquierda (mirando hacia el puente). Cuando elimines toda amenaza, podrás acceder al estadio y contactar con los supervivientes que viven en él.

CAPÍTULO 5. EL JUGADOR MÁS VALIOSO:

En el interior del estadio encontrarás a algunos supervivientes fans de Cole, que se muestran emocionados con su regreso. Mientras charlan llega un mensaje. Los Lambent han aparecido en el campo. Tendrás que elegir camino: nivel superior o inferior. Elegimos el superior.

Te acompañará Carmine con su arco. Sam y Baird irán por el otro lado. El pasillo se bifurca a izquierda y derecha. Ve a la derecha para coger munición y un coleccionable: el programa de temporada de los Cougars (11). Ahora prosigue hacia donde están los enemigos. Cruza la pasarela y baja por las escaleras mecánicas de la izquierda. Limpia la zona de Lambents. Si necesitas munición, hay repartida por todo el vestíbulo.

La salida se encuentra al final del pasillo central, a la derecha según bajas de las escaleras. Cuando atravieses dos columnas, ve a la derecha antes de seguir a tus compañeros. Al lado de una máquina de bebidas iluminada, te toparás con munición y un nuevo coleccionable: el manual de los jugadores Cougars (12). Ahora sí puedes adentrarte en la puerta que están custodiando Carmine y Baird.

Tu nuevo objetivo será hablar con el líder de los supervivientes de Hanover.

Vídeo. Cole entra en los vestuarios de su equipo. Se dirige a su taquilla. Encuentra su casco de Trashball. Aparece Cole vestido con la coraza del equipo. Te muestran recuerdos de su etapa de jugador. Entra al campo. La gente le aclama. Porta el número 83. Se pone el casco y... vuelta a la realidad. Se encuentra en el campo plagado de Lambents.

Tienes que recuperar la carga explosiva. Notarás que el manejo es como si Cole estuviera todavía en su recuerdo del partido. Simplemente podrás avanzar hacia delante. Incluso saltará solo. Cuando ya tengas la bomba en tu poder,sigue recto y colócala. La explosión hará saltar a Cole por los aires pero sin tener que lamentar daños.

Recibes un mensaje de que el acorazado Sovereign está siendo atacado por los Lambents. Hay que ir a ayudar. Sin embargo, el helicóptero no está disponible, habrá que buscar otra manera de llegar. Ve a hablar con el líder del campamento. Sube las escaleras. Entra.

Salen más tallos. Discutes con la líder. No quieren ayudarte. Solo se os ocurre salir corriendo. Machaca a los enemigos mientras subes en el ascensor. Dispara al depósito de combustible para eliminar a alguno de ellos de manera más rápida y sencilla.

CAPÍTULO 6. PENDIENTE DE UN HILO:

"Puente Centennial. 16:01 horas"

Comienza el acto con el pelotón lanzándose en tirolina. Mientras te deslizas, ve disparando con la pistola Boltok a los contenedores de combustible. Cuando bajes del cable, despeja la zona de aterrizaje y sigue avanzando por el único camino disponible.

Vídeo. Cole llama a Sovereign. Las comunicaciones están cortadas. El plan es llegar al puente. Pero primero hay que atravesar la barricada. Empiezan los disparos. Piensan que son supervivientes pero son Locust. Han vuelto.

Acaba con ellos. Aparecen las granadas incendiarias y la retrolancer por primera vez. En esta parte hay otro coleccionable: Fichas de caseta de peaje (13). Lo encontrarás en la parte trasera del puesto de la multitorreta central, en un recoveco.

Dírigete a la zona izquierda de la barricada. Se levantará un portón y aparecerán más Locust, incluidos

ARMAS:

Ezio estaría muerto desde hace dos juegos si su arsenal no estuviera a la altura de las circunstancias. Esta no será la excepción que confirme la regla.

En Assassins Creed: Revelations contaremos con un arsenal de armas como no habíamos visto hasta ahora en la saga.

Además de las ya conocidas armas cortantes -de las que encontraremos varios tipos diferentes- y a distancia, ésta vez tenemos la capacidad de fabricar y utilizar bombas, tanto letales como de distracción que nos van a poner las cosas mucho más fáciles a la hora de tratar completar el juego con éxito.

En la multitud de tiendas que encontraremos repartidas por la ciudad de Constantinopla podremos comprar armas de una mano, armas cortas, armas pesadas, munición para nuestras armas arrojadizas y eso sin olvidarnos de nuestro bienamado cañón oculto, además de diversas mejoras para nuestra armadura y nuestras bolsas.

Las bombas son la gran novedad en ésta entrega, y podemos conseguir materiales para fabricarlas tanto

ARMADURAS	SALUD	RESISTENCIA
Brazales de cuero de Azap	+1	2
Grebas de cuero de Azap	+1	2,5
Hombreras de cuero de Azap	+1	3
Peto de Azap	+2	4
Brazales de metal mameulucos	+1	3
Grebas de metal mameulucos	+2	3,5
Hombreras de metal mameulucos	+2	4,5
Peto de metal de mameulucos	+3	5
Brazales de montar Cipayos	+2	4
Grebas de montar Cipayos	+2	4,5
Hombreras de montar Cipayos	+3	5,5
Peto de montar Cipayos	+4	6

ARMAS	DAÑO	VELOCIDAD	DESVIAR
Martillo de guerra	1	3	3
Shamshir persa	1	4	3
Bracamarte de Fl.	1	3	5
Hacha Merovingia	1	5	5
Martillo de guerra	2	1	1
Maza de Condotiero	2	2	2
Sable Sirio	2	4	3
Almádena	3	4	1
Estoque Siciliano	3	5	5
Kliç de Jenízaro	4	2	2
Espada Yatagán	1	2	1
ARMAS PESADAS			
Hacha Barbada	2	3	4
Espada bastarda fr.	3	4	3
Hacha de Condotiero	3	2	5
ARMAS PEQUEÑAS			
Jambiya Curda	1	2	2
Estilete Normal	1	3	2
Daga Árabe	2	4	
Cuchillo de Carnicero	3	5	3
Cuchillo de Beyazid	5	3	4
Daga Macedonia	2	2	2

Además contamos con la ballesta, la hoja oculta, el cañón oculto, los cuchillos para lanzar y los dardos envenenados como parte de nuestro arsenal. Más que suficiente como para acabar con un ejército de otomanos.





Boomers. Mátalos y cruza al otro lado. Sigue recto por la carretera destrozada. Al llegar a la parte cubierta, aparecerán más enemigos, Tickers incluidos. Cuando empiecen a aparecer los Tickers, ten cuidado con el suelo porque alguna zona se derrumba. Al final de la carretera, cuando ya no veas más camino, ve por la puerta ovalada de la izquierda y sube las escaleras de mano. Ya estás en el nivel superior.

Más enemigos. Mátalos y cruza el puente Centennial. Para ello tendrás que atravesar la valla de alambre. Avanza por la izquierda, por el pasillo estrecho. Si quieres puedes interactuar con los prismáticos fijos que se encuentran al lado de la barandilla. Podrás observar el panorama a tu alrededor. Sigue por el pasillo y entra por la puerta de la izquierda.

De nuevo te da la oportunidad de elegir camino: por la pasarela o por la cubierta inferior. Escogemos la cubierta. Esta vez te acompaña Sam. Despeja la zona de Locust. Carmine y Baird se te unirán pronto. Avanza y cruza el portón que tienes enfrente.

Salta una escena. Cole habla con Marcus. Le dice Marcus que si puede matar al Leviatán. A Baird se le ocurre la idea de causar una explosión con los Tickers.

Destruye los Tickers que caen de la cubierta. Recuerda que puedes dispararles o patearlos. Continúa por la carretera. En este escenario, podrás equiparte con un cuchillo de carnicero. Se encuentra al fondo del todo a la izquierda, dentro de un contenedor. El hacha tiene doce usos. Cuando lo cojas, ya puedes retomar el camino de la derecha y subir la rampa hacia la superficie.

Aparece un mortero en acción. Tendrás que acabar con él y encontrar el nido de Tickers. Para sobrevivir a los disparos del mortero, ve de un contenedor a otro cubriéndote. Baja por la rampa y destrúyelo.

Una vez muerto, coge el mortero y dispara a la barcaza Locust. Cuando lo hayas machacado, sigue bajando por la rampa en busca del nido de Tickers. Ten cuidado con el suelo que se desmorona. Te atacarán pólipos Lambent y Locust. ¡A por ellos! A continuación, avanza por la carretera y entra por la puerta de la derecha. Usa de nuevo la escalera de mano. Cuando salgas al aire libre, dirígete a la derecha, otro coleccionable te está esperando al lado de las escaleras rotas. Es una guía de viajes (14). Recógelo y vuelve por donde has venido, solo que pasa de largo la puerta y continúa por la pasarela. Puedes interactuar de nuevo con unos prigmáticos.

Ahí está el contenedor de Tickers. Ten cuidado con los francotiradores One Shot. Como te pille quieto te matará de un disparo. Para esquivarlo fíjate en su láser y en el ruido que hace. Para acabar antes con ellos, tienes un tanque de combustible que puedes hacer estallar. También puedes coger una multitorreta. Durante la travesía por el puente, Marcus contactará contigo para meterte prisa. Acércate al nido de Tickers y pulsa X.

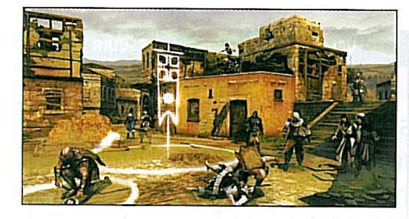
Lanzarán la caja al monstruo. Objetivo cumplido. Sin embargo... El Leviatán antes de desaparecer destroza la carretera donde se encuentra el pelotón. Se caen al vacío...AHORA TE TOCA A TI CONTINUAR LA AVENTURA...

LOGROS:

Te facilitamos la lista de logros para su consulta. De esta manera podrás ir marcando cuáles ya has desbloqueado y cuáles no. ¡A por el 100%!

LOGRO	DESCRIPCIÓN	PUNTOS	ESTADO
Marcus, es tu padre	Progreso en la historia en el Prólogo (estándar o arcade)	5	
A tope de salsa de luminosos	Progreso en la historia en el Acto 1, Capítulo 2 (estándar o arcade)	10	
¡Hemos encontrado oro!	Progreso en la historia en el Acto 1, Capítulo 3 (estándar o arcade)	10	
¡Mi tierra! ¡Territorio Cougar!	Progreso en la historia en el Acto 1, Capítulo 5 (estándar o arcade)	10	
Dicho de forma científica	Progreso en la historia en el Acto 1, Capítulo 6 (estándar o arcade)	10	
Iremos a buscar a Hoffman	Progreso en la historia en el Acto 2, Capítulo 1 (estándar o arcade)	10	
¡Ja, es hora de hacer el pirata!	Progreso en la historia en el Acto 2, Capítulo 5 (estándar o arcade)	10	
Vuele con Aerolíneas Barcazas	Progreso en la historia en el Acto 2, Capítulo 7 (estándar o arcade)	10	
El último recurso de Anvil Gate	Progreso en la historia en el Acto 3, Capítulo 1 (estándar o arcade)	10	
¿Le ha gustado?	Progreso en la historia en el Acto 3, Capítulo 2 (estándar o arcade)	10	







en cofres repartidos por todo el mapeado, como robándolo de los fríos cuerpos de nuestras víctimas, además de, por supuesto, comprárselo a los traficantes del mercado negro.

Con ellos en nuestro poder, podemos dirigirnos a cualquiera de las mesas de trabajo que encontraremos por las calles junto a los palomares para completar nuestro arsenal. En el cuadro que encontrarás a continuación encontrarás una descripción de cada arma para que tengas presente cual es la opción que mejor se ajusta a tu estilo de lucha.

Además, encontrarás una descripción detallada de cada tipo de bomba que puedes fabricar para que lo único que te impida acabar con tus enemigos de una manera variada sea tu imaginación. El objetivo es ofrecer al jugador más opciones que nunca a la hora de enfrentarnos a los diferentes retos que encontremos. Así, todos podremos convertirnos en el tipo de asesino que siempre soñamos encarnar.

CONSEJOS

No pierdas de vista estos consejos inclasificables para triunfar en Assassin's Creed Revelations

Fragmentos del Ánimus
Repartidos por todo el mapeado encontrarás 100 fragmentos del ánimus. Podrás usarlos en la playa para desbloquear recuerdos que te ayudarán a entender mejor tu historia. Fíjate en los reflejos blancos cuando otees el horizonte para dar con todos ellos.

Memorias de Ishak Pasha
Después de recoger los 25 primeros fragmentos del ánimus, podrás ir a la librería a comprar un mapa que te desvelará la ubicación de las memorias de este personaje. Cuando encuentres las diez, tendrás acceso a lugares ocultos.

Personajes Históricos
Como viene siendo habitual en la saga, durante nuestras andanas nos encontraremos con una serie de personajes reales que nos ayudarán o contra los que tendremos que enfrentarnos. Es una oportunidad de conocer de cerca a peculiares personalidades.

Asesinos
Completando diversas misiones secundarias que encontrarás por la cuidad, podrás reclutar a ciudadanos para tu guardia de asesinos.

Tiendas y edificios
Encontrarás en tu aventura diversos edificios históricos y tiendas que pueden ser restaurados. Ambos te proporcionarán una cantidad de dinero que se acumula en los bancos cada 20 minutos de partida. Además, las tiendas que restaures, desbloquearán armas, ropa y artefactos que te ayudarán en tus andanzas.

Menús de carga
En los tiempos de carga, además de contemplar como camina Ezio, podemos pulsar el botón Select o Back para acceder a diversos tutoriales de lucha.

Las misiones de Desmond
Desde la isla, y pagando con trozos del ánimus que encontremos en nuestra aventura principal, podremos acceder a misiones con Desmond. Estas misiones tienen un estilo que recuerda a *Portal* o *Mirror's Edge*. Controlaremos, por primera vez en la saga, a nuestro personaje en primera persona. Nos ayudarán a descubrir el pasado de nuestro amigo Desmond.

Tiranos
Por la ciudad encontrarás a ciertos personajes que te retarán a peleas de puñetazos. Si vences, conseguirás buenas sumas de dinero, además de objetos para confeccionar tus bombas.

Puntos de misión
Muchos de los puntos donde comienza la misión se encuentran en lo más alto de torres y minaretes. Si te guías por el mapa y al llegar al punto señalado no encuentras nada, es muy probable que te toque escalar.

Tesoros
Repartidos por toda la aventura, encontrarás pequeños cofres con dinero y otros útiles. Revisa todos y cada uno de ellos. Compra mapas del tesoro en las librerías siempre que te sea posible para localizar su ubicación en el mapa y conseguirlos con facilidad.

Nivel de percepción templaria
Si tu nivel de popularidad llega al 100%, no creas que tendrás una legión de beliebers detrás tuyo. Por el contrario, significará que los templarios saben quién eres y atacarán tus guaridas. Procura que este nivel no alcance nunca el 100% para que no tengas que perder mucho tiempo defendiendo los escondites de asesinos. Cuando estén en el poder de los templarios, pasar cerca puede convertirse en una tarea muy peligrosa, además de que no podrás restaurar tiendas ni monumentos mientras se encuentren bajo su influencia.

Alcantarillas
Al igual que en *Assassin's Creed: La Hermandad*, podemos usar las entradas a las alcantarillas que encontremos por la ciudad para viajar rápidamente de un punto a otro.

LOGRO	DESCRIPCIÓN	PUNTOS	ESTADO
Todos los puntos perdidos	Progreso en la historia en el Acto 3, Capítulo 3 (estándar o arcade)	10	
Hermanos hasta el fin	Progreso en la historia en el Acto 3, Capítulo 5 (estándar o arcade)	10	
¿Podrá controlarlo?	Progreso en la historia en el Acto 4, Capítulo 3 (estándar o arcade)	10	
El juguete favorito de Baird	Progreso en la historia en el Acto 4, Capítulo 5 (estándar o arcade)	10	
Bienvenido a...	Progreso en la historia en el Acto 4, Capítulo 6 (estándar o arcade)	10	
Eh, verano instantá-neo	Progreso en la historia en el Acto 5, Capítulo 2 (estándar o arcade)	10	
Vale. Fe. Sí, lo pillo	Progreso en la historia en el Acto 5, Capítulo 5 (estándar o arcade)	10	
¡Estás muerto! ¡Quédate así!	Progreso en la historia en el Acto 5, Capítulo 6 (estándar o arcade)	10	
Respeto a los muertos	Secreto	x	-
Listo para más	Completar todos los actos de la Campaña en Informal o Normal	50	
No es mi primer rodeo	Completar todos los actos de la Campaña en Elevada (estándar	50	
Eso es una locura	Completar todos los actos de la Campaña en Locura (estándar o	75	
Coleccionista	Recuperados 5 de 42 objetos	5	

LOGRO	DESCRIPCIÓN	PUNTOS	ESTADO
Urraca	Recuperar 20 objetos de Campaña (cualquier dificultad,	10	
Acaparador	Recuperar los 42 objetos de Campaña (cualquier dificultad,	15	
Recordar a los caídos	Recuperar las 15 placas de identificación de la C.G.O. en	15	
Mis colegas Gear	Completar todos los actos de la Campaña en cooperativo	50	
Somos pocos, pero felices	Completar todos los actos de la Campaña en coop. para cuatro	50	
Nivel 5	Llegar a nivel 5	5	
Nivel 10	Llegar a nivel 10	10	
Nivel 15	Llegar a nivel 15	15	
Nivel 25	Llegar a nivel 25	25	
Nivel 50	Llegar a nivel 50	50	
Juez, jurado y verdugo	Conseguir una baja con cada uno de los movimientos de ejecución	10	
Es la hora de la venganza Locust	Conseguir una baja con cada uno de los monstruos Locust	10	
Enriquecido y reforzado	Completar las 50 oleadas del modo Horda (cualquier dificultad	10	

LOGROS Y TROFEOS:

NOMBRE	DESCRIPCIÓN	360-PS3
Herramientas del templario	Compra habilidad Abstergo (MP)	10G- bronce
Triunfador	Supera un reto (MP)	10G-bronce
Buen aspecto	Personaliza un personaje (MP)	10G-bronce
Hombre de equipo	Gana en un modo por eq. (MP)	20G-bronce
A mi gusto	Edita tu perfil templario (MP)	20G-bronce
Los primeros años	Termina la secuencia de Desmond	20G-bronce
El asesino reacio	Termina la secuencia de Desmond	20G-bronce
Huida a Nueva York	Termina la secuencia de Desmond	20G-bronce
La manzana podrida	Termina la secuencia de Desmond	20G-bronce
¿Eres Desmond Miles?	Termina la secuencia de Desmond	20G-bronce
Rematado	Reune los fragmentos de datos	20G-bronce
General de despacho	Controla las ciudades en def.	20G-bronce
Pirómano	Todas las misiones de bombas	20G-bronce
Vale más que mil palabras	Todas las páginas Ishak Pasha	20G-bronce
Telón de acero	Realiza una def. perfecta sin	20G-bronce
Asesino araña	Escala Santa Sofía en menos	20G-bronce
Un amigo de verdad	Todos los retos de facción de una	20G-bronce
Evasión de impuestos	Recupera dinero de rec. de imp.	10G-bronce
Como un rayo	Mata 5 guardias en 5 s. con	20G-bronce
Exterminador	Asesina a 50 con hoja oculta	20G-bronce
Fantasma	Pasa de paracaídas a tirolina	20G-bronce
Sabio	Reune todos los libros disp.	20G-bronce
Manos largas	Saquea a 50 guardias muertos	20G-bronce
Todos al hoyo	10 guardias envenedados a la vez	20G-bronce

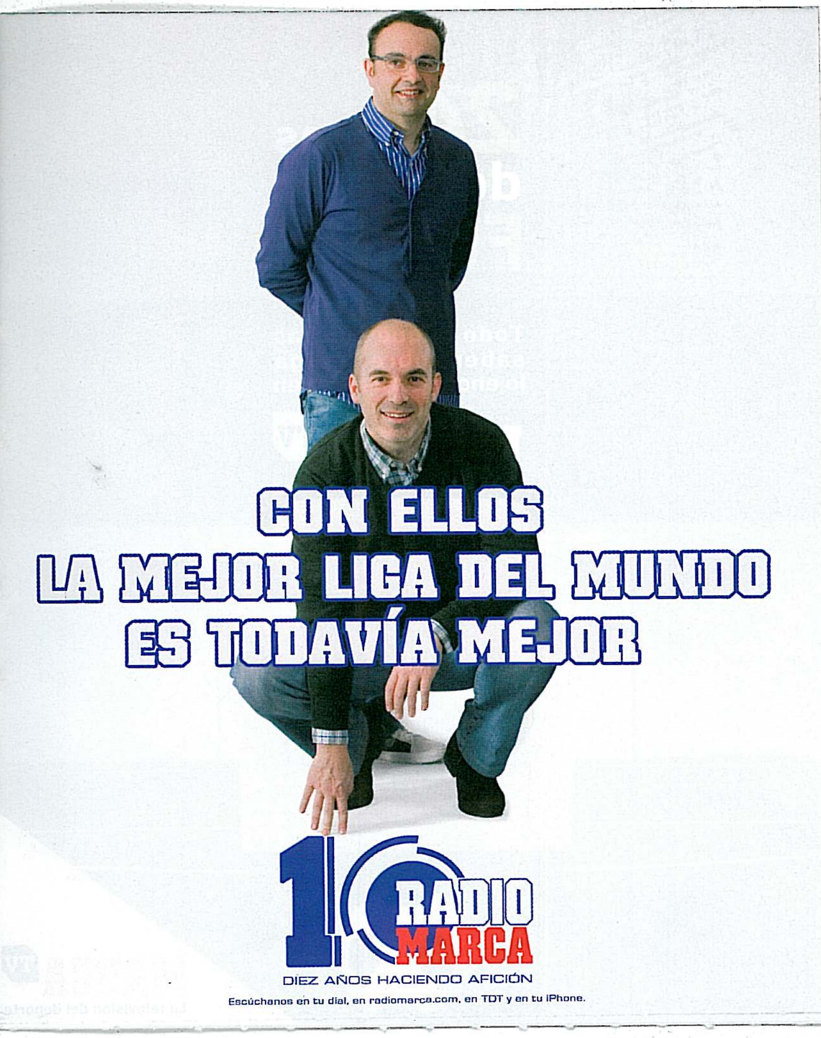
NOMBRE	DESCRIPCIÓN	360-PS3
Ratonera	5 guard. desde andamio con	20G-bronce
Loco de las manualidades	Elabora 30 bombas	20G-bronce
Mi protegido	Un pupilo con grado maestro ase.	20G-bronce
Casi volando	Paracaídas del Gálata a Cuerno Oro	20G-bronce
Silencioso pero letal	3 guardias a la vez c/ cuchillo	20G-bronce
Puedo verte	5 guardias tras una bomba humo	20G-bronce
Baile del monstruo	Guardia incapacita 3 civiles enven.	20G-bronce
Matón	Da una paliza a Duccio	20G-bronce
Dominar el arte	Bono de Incógnito (MP)	30G-plata
Auténtico templario	Llega al nivel 20 (MP)	20G-plata
Salir en titulares	Obten 13 galardones distintos	30G-plata
Explorador	Una sesión en cada modo (MP)	20G-plata
Estratega	Más de 2500 pts en una sesión	30G-plata
Servir preferentemente frio	Termina la secuencia de ADN 1	20G-plata
Estambul y Constantinopla	Terminar la secuencia de ADN 2	20G-plata
Rematar la faena	Termina la secuencia de ADN 3	20G-plata
El príncipe	Termina la secuencia de ADN 4	20G-plata
La trama se complica	Termina la secuencia de ADN 5	20G-plata
Éxitos y fracasos	Termina la secuencia de ADN 6	20G-plata
Jefe viejo, jefe nuevo	Termina la secuencia de ADN 7	20G-plata
Prioridades	Termina la secuencia de ADN 8	20G-plata
Gratos recuerdos	100% de sincronización	20G-plata
Sagrada sabiduría	Supera el nivel de reto de Sta.	20G-plata
El mentor	Siete pupilos grado asesino	20G-plata
Revelaciones	Termina la secuencia de ADN 9	50G-oro
El conquistador	Consigue todos los trofeos	Platino``

LOGRO	DESCRIPCIÓN	PUNTOS	ESTADO
¡Todo por el botín!	Obtener la medalla de bronce "Cortesana del saqueo"	25	
Uno para todos y todos para uno	Obtenga la medalla de bronce "Multiplicador de fuerza"	10	
Miembro destacado	Obtener la medalla de plata "Número 1"	25	
Tácticas premiadas	Obtener al menos una medalla de ónice	25	
Seriamente 3.0	Llegar al nivel 100 y obtener todas las medallas de ónice	100	
Bienvenido a Enfrentamiento	Matar a 10 enemigos en Duelo por equipos (estándar o informal)	10	
Muestrario de enfrentamientos	Completar una partida en los seis modos de juego de Enfrentami-	10	
Bienvenido al modo Horda	Sobrevivir a las 10 primeras oleadas del modo Horda	10	
Bienvenido al modo Bestia	Sobrevivir a las 12 oleadas del modo Bestia (cualquier dificultad	10	
Bienvenido al modo Arcade	Completar 5 capítulos de la Campaña arcade en modo coop-	10	
Bienvenido a la primera división	Demuestre su habilidad en Enfrentamiento multijugador	0	
Un momento, ¿qué hora es?	Obtener la máxima bonificación por partidas consecutivas en	10	
Lambentismo	Ejecutar a un empleado de Epic o alguien con Lambentismo en	50	
Popular	Obtenga la medalla de ónice "Belicoso"	70	



GUÍAS MARCA PLAYER ASSASSIN´S CREED REVELATIONS PS3 360 PC





24 horas del mejor Fútbol

Todo lo que quieras saber sobre la Liga lo encontrarás sólo en

MARCA TV



MARCA TV
La televisión del deporte